

5/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
POWER PLAY
Die Nr.1
Braybrooks Tierleben
FIRE & ICE
Amiga im Aufwind: der Jump'n'Run-Knüller schon getestet
Aufgetischt
FANTASY-FUTTER
SSI packt aus
Neues vom Lemmings-Macher
High-End-Action auf dem Super NES
Microprose hebt ab
STÄHLERNE SCHWINGEN
F-15 III, B 17, Harrier & Co.
Männer, Mädchen & Motoren
TEMPORAUSCH
Gib Gummi: die besten Rennspiele im Vergleich



Spielvergnügen total!
MINDSCAPE
The Professionals in Video Game Creation
MINDSCAPE
MINDSCAPE INTERNATIONAL SOFTWAREVERTRIEB GMBH DAIMLERSTRASSE 10A W-4044 KAARST 2
Look out - he's back!
PAPERBOY 2
GAUNTLET II
GAUNTLET™ 2, der absolute Arcade-Hit.
PAPERBOY
GAME BOY
NEU! PAPERBOY™ 2
Noch rasanter, noch spannender.
RoadBlasters
CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS
THE POWER IS YOURS!
Nintendo
ROAD BLASTERS™
Vermeiden Sie jeden Zusammenstoß mit allem, was Ihnen entgegenkommt.
50-Level-Non-Stop-Action.
Nur einer kann gewinnen ...
CAPTAIN PLANET™
Die preisgekrönte TV-Spiel-Show macht aus der Rettung der Erde ein faszinierendes Abenteuer.
Jetzt sind Sie dran ...

# intern

## *Frühjahrsoffensive*

Reisezeit für Redakteure: Diesmal haben sich Michael und Martin aufgemacht, einige deutsche Softwarehäuser zu besuchen, um die Zukunft des "deutschen Spiels" zu ergründen. Während allerorts über die Nichtexistenz des "deutschen Films" gemosert wird, sieht's bei den Spielen deutlich besser aus. Bundesweit sind Programme in der Mache, die den Vergleich mit hochwertigen Spielen aus Amerika, Japan oder England nicht scheuen müssen. Auch wenn diese Ausgabe mit deutschen Entwicklungen der "Next Generation" nur zart durchsetzt ist, dürft Ihr Euch in den nächsten Monaten auf erstklassige Software "Made in Germany" freuen.

Kultprogrammierer Andrew "Uridium/Paradroid/Rainbow Islands" Braybrook hat sich glücklicherweise einen Besuchstag ausgesucht, an dem alle Redakteure im Büro weilten — wer läßt sich schon dessen neuestes Werk *Fire & Ice* durch die Lappen gehen. In unserem dreiseitigen Mammuttest ab Seite 36 klären wir Euch detailliert über Stärken und Schwächen des potentiellen Superhits auf. Aufklärung englischer Art beschert uns diesen Monat erstmals Eva Hoogh, die für Brancheninsider keine unbekannte ist. Nachdem sie den Redakteursjob vor einigen Monaten an den Nagel gehängt hat, arbeitet sie zukünftig als freie Journalistin auch für *POWER PLAY*. In ihrem ersten Bericht bringt sie uns ein neues High-End-Softwarehaus aus England näher, das sich vorgenommen hat, in den nächsten Jahren die Spielewelt zu erobern. Zu lesen auf Seite 22.

Abschließend noch ein Hinweis in eigener Sache: Für Videospieler haben wir einen Leckerbissen parat. Seit dem 6. April liegt die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins *VIDEO GAMES* am Kiosk.

Einen belesenen Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

**Endstation: Andrew Braybrook von Graftgold schaute einen Tag in der Redaktion vorbei.**



**Kurswechsel: Eva Hoogh arbeitet künftig als freie Journalistin für die *POWER PLAY*.**

**Pole Position: Die neue *VIDEO GAMES*, Deutschlands einzige unabhängige Videospielezeitschrift, liegt ab dem 6. April am Kiosk.**




**126** Temporausch: Der große Rennspiel-Vergleichstest

**60** Touchdown: John Madden Football für Amiga

**46** Space M.A.X.: Wir bauen uns eine Raumstation

**5**

## Aktuell



## Rubriken



## Unter der Lupe



## Computerspiele-tests



## Videospieletests








## Powertips



■ **Titelthemen**




**36**

**14**

**126**

**36**

**Da kichert der Coyote: Fire and Ice**




PC VGA

▪ Ein Biogame mit über 200 autonomen Figuren.


AMIGA

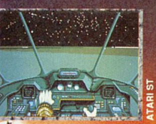
# BAT II

A Thrilling Role Playing Adventure

The Latest Creation From
COMPUTER'S DREAM™

PC VGA

▪ B.O.B. der zweiten Generation ausgestattet, mit einem Parallel-Compiler.


ATARI ST

▪ Ein komplettes Planetensystem in 3D.

PC VGA

▪ Und zusätzlich drei Arcade-Games...


PC VGA

▪ Eine neue architektonische Form: das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thali AG

Die *Dark Queen of Krynn* ist mal wieder ganz schön sauer (MS-DOS/VGA)

Wie gewohnt präsentiert sich auch das neue Spiel der *Krynn*-Saga im bewährten Grafikgewand (MS-DOS/EGA)

# TREASURES OF THE SAVAGE FRONTIER

**Pünktlich wie ein Schweizer Uhrwerk präsentiert das amerikanische Softwarehaus SSI im gewohnten Halbjahresrhythmus die neusten Rollenspiele für die kommende Saison.**




Wird natürlich fortgesetzt: Die *Eye of the Beholder*-Rollenspielreihe (hier der zweite Teil) (MS-DOS/VGA)

Die Qual der Wahl: Im Gegensatz zu den Vorgängern werden die Kämpfer-Icons schön übersichtlich angeboten.

Angst, daß Ihnen der Spielestoff ausgeht, müssen Computerrollenspieler nicht haben. Dank der planmäßigen Verlängerung des Lizenzvertrages zwischen dem Softwarehaus SSI und dem Rollenspielgiganten TSR geht den SSI-Programmieren der Nachschub — zumindest in den nächsten fünf Jahren — nicht aus. Schwerpunkt der künftigen Rollenspielschwemme liegt natürlich in der Fortsetzung der beliebten AD&D-Spiele. So werden nicht nur alte Serien (wie z.B. die *Krynn*-Saga) fortgeführt, sondern es sind schon jetzt ein paar neue Szenarien, sowie neue Spielsysteme in Arbeit.

Das erste Spiel, das in den nächsten beiden Monaten erscheinen wird, ist die Fortsetzung zu *Gateway to the Savage Frontier*. Das Programm *Treasures of the Savage Frontier* schließt nahtlos an das Erstlingswerk aus der *Savage Frontier*-Reihe an. Wie aus dem Vorläufer und den älteren Titeln gewöhnt, steuert Ihr auch in *Treasures* eine sechsköpfige Heldencrew. Am bewährten AD&D-Computerspielsystem wurde nur wenig gefeilt. Aus den bekannten Fantasyrassen (Zwerge, Elfen, Menschen) bastelt Ihr Euch eine Wunschgruppe zusammen und führt diese dann per Tastendruck oder Mausklick durch 3-D-Städte oder Dungeons. Eine Übersichtskarte des Landes taucht immer dann auf, wenn Ihr einen Ort, z.B. eine

# Du kennst schon jedes Video-Spiel?

# Dann kennst Du unsere Auswahl noch nicht.

Du glaubst, Du hast schon jeden Screen gesehen, jede knifflige Lösung gefunden, jeden High-Score erreicht? Das kann nicht sein. Es gibt noch jede Menge toller Video-Abenteuer, die Du nicht kennst. Du findest sie in jedem TOYS"R"US-Fachmarkt. Wir haben eine riesige Auswahl an Video-Spielen für die Systeme: Atari 2600, NES, Game Boy, Sega Master System, Sega Mega Drive, Sega Game Gear und Lynx II. Beim nächsten Trip in die Action-Welt der Video-Spiele solltest Du unsere Auswahl an neuen Spielen unbedingt entdecken. Viel Spaß auf dem Weg zum High-Score.

**DIE GRÖSSTE SPIELWAREN-FACHMARKTKETTE DER WELT.**




**TOYS "R" US gibt's in:**

**Aachen-Würselen, Augsburg, Bochum, Bremen, Düsseldorf, Essen, Gundelfingen b. Freiburg, Hagen, Hamburg-Eidelstedt, Hamburg-Harburg, Hannover, Heidelberg, Kaiserslautern, Kamen, Koblenz, Köln, Leipzig, Neuss, Nürnberg, Osnabrück-Wallenhorst, Paderborn, Siegen, Ulm und Wallau.**




**Der taktische Kampf darf bei beiden nicht fehlen: Links das Gemetzel bei *Dark Queen of Krynn*, rechts die Schlacht bei *Treasures of the Savage Frontier***

Stadt verlaßt. Auch an dem taktischen Kampfsystem wurde kaum etwas geändert. Wie im Vorgänger wird bei einem Kampf auf eine isometrische Ansicht umgeblendet. Hier zieht Ihr rundenweise jede Eurer Figuren einzeln oder laßt den Computer die Steuerung des Kampfes übernehmen. Soweit nichts Neues in der AD&D-Spielelandschaft. Bei *Treasures of the Savage Frontier* wurden nur die Grafiken nochmals überarbeitet und die Monsterbildchen, diverse Zwischensequenzen, der Kampfschirm und die Dungeons erstrahlen in verfeinerter VGA-Pracht.

Neben der Fortsetzung zur *Savage Frontier*-Reihe steht ein weiteres Serienprogramm auf der Liste der Spiele, die demnächst erscheinen. Die *Dark Queen of Krynn* sucht alle Veteranen der *Krynn*-Serie heim (mittlerweile ein echter Oldie). Die Reihe nahm mit *Champions of Krynn* vor rund vier Jahren ihren Anfang. Auch im neusten *Krynn*-Werk hat sich nur wenig an dem generellen Erscheinungsbild der AD&D-Rollenspiele geändert. Die Sechsertruppe wurde ebenso beibehalten, wie die überarbeitete VGA-Grafik, die 3-D-Dungeons und das taktische Kampfsystem. Dem Fortsetzungscharakter wurde wie in *Treasures of the Savage Frontier* der Schwierigkeitsgrad angepaßt. Neuerschaffene Figuren fangen gleich mit einem höheren Einstiegs-Erfahrungslevel an und müssen sich mit einem erweiterten Zauberspruchrepertoire mit noch ekligeren Monstern herumschlagen.

Neu im Rollenspielekabinett ist *Tales of Magic*, dessen Fertigstellung noch in weiter Ferne liegt. Ungewöhnlich genug: *Tales of Magic* hat rein gar nichts mit den Advanced Dungeons & Dragons-Spielen zu tun, sondern entpuppt sich als eigenständiges Programm. Einzige Gemeinsamkeit zwischen dem Neuling und der berühmten Kollegenreihe: Die *Tales of Magic* sind ebenfalls als Trilogie ausgelegt. Schafft es der Erstling in die Charts und erringt die Spielergunst, steht weiteren Programmen nichts im Wege.

Neben dieser Eigenentwicklung setzt man bei SSI weiterhin auf Altbewährtes. Schon jetzt fummeln die ersten Designer an den Dungeons zur AD&D-Grafiksaga *Eye of the Beholder 3*, sowie zwei neuen Szenarien, die noch in diesem

Jahr erscheinen sollen. Auf dem Plan der Rollenspielstrategen befindet sich nicht nur eine Umsetzung der Gruselvorlage *Ravenloft*, sondern eine Computerversion der AD&D-Sience-fiction-Reihe *Spelljammer*. Die beiden zuletzt genannten Serien sollen nach letzten Informationen auf den bisher bewährten Computerfassungen der Fantasyspiele basieren.

Ein brandneues Spielsystem, das übrigens hier in Deutschland ersonnen wurde, wird *Citadel* bieten. Das Programm, das eine weit entfernte Gegend der Forgotten-Realms-Welt zum Schauplatz hat, ist zwar bereits fertig, wird aber momentan grafisch ordentlich aufgebohrt. In *Citadel* wird die Umgebung der Party fast ausschließlich in einer isometrischen Perspektive gezeigt. Die Bildschirmtexte sind natürlich, wie bei den anderen Spielen auch, komplett in Deutsch. Bei *Treasures of the Savage Frontier* und *Dark Queen of Krynn* sorgt erneut die Firma Softgold für die Übersetzung. Die Bildschirmfotos unserer Vorabfassungen sind allerdings noch in Englisch. Erscheinungstermine für die einzelnen Spiele standen zur Zeit noch nicht fest. Sicher ist aber, daß alle Programme sowohl für PC als auch für den Amiga (1 MByte) erscheinen. *mh*

## Dungeons Drahtlose

Wer es leid ist, solo am Monitor seines Computers auf Monster und Schatzjagd zu gehen, kann im Kreise einer Gruppe die originalen Brett-, oder besser "Table-Board"-Versionen der AD&D-Serie spielen. Anstelle des Computers übernimmt bei einer Runde menschlicher Spieler ein "Spielmeister" die Führung durch die Fantasywelten. Anstelle eines Sprites auf dem Bildschirm, übernehmt Ihr "selbst" Euren Part als Held in einer solchen Runde und schlüpft in die Haut eines Kriegers, Magiers oder Priesters. Die hochkomplexen und extrem detaillierten Welten, die Ihr besuchen könnt, werden in einem umfangreichen Regelwerk bis auf den I-Tupf erläutert. Aber keine Bange: Trotz ellenlanger Tabellen, monströser Bücher und einem Haufen Rechnerei kommt der Rollenspielspaß nicht zu kurz. Besonders die von den Mitspielern eingebrachte "lebensnahe" und vom Leiter gelenkte Phantasie, machen den Reiz eines solchen Fantasyabends aus.

Als zwei Beispiele aus dem reichhaltigen Angebot der AD&D-Brettspielpalette dienen hier das *Forgotten Realms Campaign Set*, das nicht nur ein umfangreiches (96 Seiten) Handbuch für die Spieler, sondern auch das passende Meisterhandbuch enthält. Weiterhin in der Box enthalten: Verschiedene Tabellen und mehrere farbige Landkarten, in denen die Abenteuer stattfinden können. Für ungeduldige Naturen befinden sich in dem Set gleich zwei kleine Mini-Adventures zum sofortigen Loslegen.

Spielern, die sich lieber im Weltall mit fiesen Aliens schlagen, sei die AD&D-Reihe *Spelljammer* ans Herz gelegt. Diese Serie, die übrigens als Computerversion zur Zeit in Vorbereitung ist, verquickt die AD&D-Fantasyelemente mit einem Hauch "Star Wars". Statt auf einer Märchenwelt spielen die meisten *Spelljammer*-Abenteuer im tiefen Weltall, auf Asteroiden und fernen Planeten. Da dürfen selbstverständlich auch zünftige Raumschlachten nicht fehlen. In der abgebildeten Packung befindet sich neben den beiden obligatorischen Handbüchern für Spieler und Meister ein Haufen Landkarten, Raumschiffs-Datenblätter sowie eine Hex-Feldkarte der näheren Galaxis. Beide Spielsets sind (zur Zeit) allerdings komplett in englischer Sprache.

Wer des Englischen nicht ganz so gut mächtig ist, kann sich bei *Fantasy Produktions* in Düsseldorf oder bei *Welt der Spiele* in Frankfurt auch Rollen,- oder Taktikspiele in Deutsch besorgen.




**Auch ohne Strom steht einem Rollenspielvergnügen nichts im Wege: Man greift auf die Alternative aus Papier, Pappe und menschlichen Mitspielern zurück.**

# PARASOL STARS

**Die Regenbogeninseln sind befreit: Bub und Bob starten durch zu neuen Taten. Wir begleiten die fixen Burschen in ihr feuchtfröhliches Abenteuer.**

Bub und Bob waren um unkonventionelle Monstervertilgungsmittel noch nie verlegen. Im Taito-Evergreen *Bubble Bobble* wurden ganze Märchenwelten mittels Blasenvorrat eingeseift und gereinigt. Vom putzigen Drachendasein befreit, ging der nächste Urlaub schnurstracks in die Südsee. Dort mußte das eifrige Geschwisterpaar in *Rainbow Islands* mittels magischer Regenbögen mehrstöckige Archipele von allerlei Spielzeugmonstern befreien. Keine Frage, daß die beiden nach getaner Arbeit einen wohlverdienten Urlaub antreten durften.

Endlich ist die Zeit des Müßiggangs vorbei: Unsere liebgewonnenen Kumpel müssen, ausgerüstet mit den neuesten Extrawaffen, wieder in Aktion treten: In Taitos *Parasol Stars* arbeiten die Pixel-Helden mit High-Tech-Regenschirmen. Ihr könnt Euch in Kürze davon überzeugen, ob auch in der Amiga-Umsetzung von Ocean der Regenschutz problemlos funktioniert. Diesmal verschlägt es Bub und Bob gleich in ein neues Planetensystem. Jede der acht Welten wird von einem schlimmen Motz drangsaliert, der uns sogleich seine feindlichen Horden entgegenschickt. Wie nicht anders zu erwarten, läuft die Monstervertilgungsaktion in recht niedlichen Bahnen ab.

Die PC-Engine-Version von Parasol Stars in voller Pracht

Die digitalen Zwillinge besitzen als Waffe nur einen bunten Regenschirm. Mit diesem nützlichen Gegenstand werden ankrabbelnde Gegner paralysiert, aufgespießt und als Wurfgeschosse verwendet. Dermaßen gebeutelt verwandelt sich der arme Tropf in einen Bonusgegenstand und wird schnellsten von uns aufgesammelt. Für die spieltypischen Hauptgegner, wie gewohnt mit Niedlichkeitsbonus, müßt Ihr jeweils eine spezielle Beseitigungstaktik entwickeln. Allzuviel Zeit solltet Ihr Euch dabei nicht lassen: Wenn Ihr trödelt werden die Monsterchen rot vor Wut und wollen Euch besonders vehement ans Leder.

Jede der acht Welten besteht aus vier bis fünf Plattformabschnitten, die Ihr nacheinander abräumen müßt. Anfangs sind die einzelnen Etagen genau einen Bildschirm groß, später werden die Plattformen nach links und rechts gescrollt. Natürlich sind in *Parasol Stars* jede Menge Extras versteckt — Ihr müßt sie nur finden. Die ersten Levels der Amiga-Version machten einen famosen Eindruck. Die Grafik ist farbenprächtig, technisch gibt's nichts zu meckern und der Sonderklasse-Spielspaß der Vorbilder wurde annähernd erreicht. *vw*



Bubs neue Waffe ist ein Schirm (Amiga)



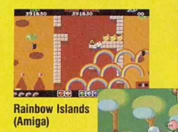
Ist der Bildschirm geschafft, gibt's als Belohnung Bonusfrüchte (Amiga)

## Back to the Bubbles

Im Laufe ihres kurzen Bildschirmlebens haben Taitos Digitalhelden Bub und Bob schon einiges mitgemacht. In *Bubble Bobble* wurden sie kurzerhand in zwei Drachen verwandelt und mußten sich mühsam ihren Weg freischäumen. Danach wanderte man aus in ein Inselarchipel und rückte den Feinden mittels Regenbögen zu Leibe. Im aktuellen Teil endlich prügeln die beiden mit Regenschirmen um die Wette. Doch kaum haben wir uns mit dieser neuen Kampftechnik vertraut gemacht, schon veröffentlicht Taito in Japan den halboffiziellen Nachfolger für die PC-Engine: In dem fantastischen *Liquid Kid* kehren wir zurück zu den Wurzeln und bedienen uns wieder der bewährten Blasenwaffe. Nur sind die Kuller diesmal mit Wasser gefüllt und so besonders durchschlagkräftig. Man darf also gespannt sein.

Bubble Bobble (NES)

Parasol Stars (PC-Engine)



Rainbow Islands (Amiga)

Liquid Kid (PC-Engine)

# BOMBEN STIMMUNG

**Microprose bleibt seinem Ruf treu. In den nächsten Monaten erscheinen gleich ein halbes Dutzend Simulationen der Flugprofis. Wir schauten uns die neusten Flieger für Euch an.**

In der Außenansicht zu sehen: Die neuste High-Tech-Maschine, eine F-22, steht zu Eurer Verfügung (MS-DOS/VGA).

Etwas über eine Stunde Autofahrt von London entfernt liegt das kleine, lauschige, englische Städtchen Tetbury. Tetbury ist nicht nur wegen seiner landschaftlichen Reize berühmt, sondern auch der Sitz der Firma Microprose. In ländlicher Idylle werkeln mittlerweile rund 100 Leute an neuen Spielen, sorgen für den ordnungsgemäßen Versand der Programme und kümmern sich um den unvermeidlichen Verwaltungskram.

Unsere Flugfreunde Volker und Michael machten sich auf, den Simulationsexperten einen Besuch abzustatten. Gab's doch gleich gut ein halbes Dutzend neuer Spiele zu sehen, die zur Zeit in den Microprose-Labors entstehen. Die meisten davon, wie sollte es auch anders sein, sind Flugsimulationen. Allerdings öffneten die Microprose-Entwickler das eine oder andere geheime Softwareschatzkästchen mit zünftigen Überraschungen.

Die erste Simulation, die unsere beiden rasenden Reporter bestaunten, wird allerdings nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Das Szenario des **B-17**-Simulators ist selbst den Machern nicht mehr ganz geheuer. Ihr befehligt einen B-17-Bomber auf dem Weg nach Deutschland. Euer Auftrag in den verschiedenen Missionen: Bomben auf Fabriken, Nachschubwege und Ortschaften in Deutschland werfen. Um die tödliche Last sicher ins Ziel zu bringen, müssen unterwegs deutsche Jagdflugzeuge abgeschossen werden. Selbstverständlich fliegt Ihr nicht alleine, sondern eine gesamte Staffel von B-17 begleitet Euch. Unterwegs dürft Ihr jede Station innerhalb des Bombers selbst besetzen oder die Posten vom Computer übernehmen lassen.

Wahlweise fliegt der Bomberpilot einzelne Missionen, absolviert einige Trainingsflüge oder meldet sich für eine komplette Reihe aufeinanderfolgender Missionen. Grafisch präsentiert sich *B-17* in voller VGA-Pracht. Neben der ausgefüllten, und auf einem schnellen PC ziemlich fixen 3-D-Grafik, versüßen einige stilvolle VGA-Zwischenbildchen das Pilotendasein. Das größte Manko (und auch der Grund für das Ausklammern Deutschlands) des *B-17*-Programms: Ihr könnt nur den Bomber fliegen — das Umsteigen auf eine der deutschen Jagdmaschinen ist nicht möglich.

Weit weniger problematisch ist die Hintergrundgeschichte von **A.T.A.C.**. Der Schauplatz

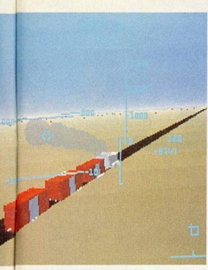


**Paul Moodie ist der neue Marketingleiter von Microprose**

dieser Mischung aus Strategiespiel und Flugsimulation ist der kolumbianische Regenwald. Als Gegner dienen keine historischen Bösewichter oder




**Das umfangreiche Armaturenbrett der *B-17* ist größer als ein Bildschirm und wird gescrollt (MS-DOS/VGA)**


Mit *A.T.A.C.* jagt Ihr an Bord von vier verschiedenen Flugzeugen finstere Drogenbarone (MS-DOS/VGA)

## Sie entern wieder

Und es stimmt doch: Die Erfolgsstory der Pixel-Piraten aus dem Klassiker *Pirates* wird fortgesetzt. Ob das künftige Freibeuterwerk **Super-Pirates** oder einfach **Pirates 2** heißen wird, steht zur Stunde noch nicht fest. Allerdings munkelten die Microprose-Programmierer etwas von "CD-ROM" und "Weihnachten 92". Ein paar heftige, von einigen handfesten Argumenten unterstrichene Fragen von Michael, und die englischen Entwickler ließen die Katze aus dem Sack: *Pirates 2* wird wohl der erste Titel von Microprose sein, der die technischen Möglichkeiten der CD-ROM-Technologie ausschöpft und speziell für und auf CD entwickelt wird. Eventuell noch in diesem Jahr (Weihnachten) wird das Spiel, das in Amerika entsteht, erscheinen — für Nicht-CD-ROM-Besitzer soll es eine passende Diskettenfassung des Knallers geben — allerdings abgespeckt.

## Nachrichten von Sid

Wohlbekannt und weltberühmt ist der Spieledesigner Sid Meier. Kräftiges Nachbohren bei den englischen Kollegen brachte leider nur folgendes zum Vorschein: Sid Meier arbeitet seit geraumer Zeit an einem neuen Spiel! Was genau dahinter steckt (eventuell ein "Super Civilization") konnten wir leider nicht in Erfahrung bringen. Sobald es aber etwas neues zum Thema: "Was macht Sid Meier?" gibt, werden wir Euch informieren.

feindliche Länder, sondern finstere Drogenbosse. Als Oberbefehlshaber über eine stattliche Anzahl verschiedener Flugzeuge und Helikopter sollt Ihr den Drogenbaronen den Geldhahn zu drehen.

Neben Euren fliegerischen Fähigkeiten ist strategisches Geschick gefragt. Mit Bedacht und Sorgfalt müssen potentielle Ziele, zum Beispiel Nachschubwege, angegriffen werden. Schafft Ihr es, den Drogenhandel empfindlich zu stören, schliddert der Chef der Gangster in die Pleite und gibt auf. So geschehen, könnt Ihr Euch dem nächsten "Opfer" zuwenden. Alles in allem warten vier Drogenbosse auf Euch, die sich mit allerlei High-Tech-Equipment gegen Eure Störversuche wehren.


Der "Vater" des futuristischen Flugsimulators *A.T.A.C.* Steve Perry

Gespielt wird nach bekannten Simulationsregeln. Ihr sucht Euch auf einer Landkarte das künftige Ziel aus und fliegt eine von vier auswählbaren Maschinen (Düsenjäger und Hubschrauber) selbst in den Einsatz. Meistens ist Euer Flugzeug nicht allein am Himmel. Denn im Großteil der Missionen begleiten Euch computergesteuerte Co-Piloten. Die Umgebung ist, wie gewohnt, in ausgefüllter 3-D-Grafik zu sehen. Die Detailfülle kommt zwar nicht an die topografischen Edelkarten eines *Falcon 3.0* heran, aber die zahlreichen Bodenobjekte, wie LKWs, Panzer, Schiffe und Häuser sind mit besonders viel Liebe konstruiert. *A.T.A.C.* gewinnt sicher nicht den Originalitätspreis oder die Medaille für hohe "Realitätstreue". Spielerisch wird's etwas simpler, aber nicht weniger spannend zugehen. Wer mehr über *Attac* wissen möchte sollte sich unser *PC-Sonderheft* anschauen. Auf der Diskette, die dem Heft beiliegt, befindet sich eine Demo von *Attac*.

Etwas akurater präsentierte sich die Simulation des Senkrechtstarters **Harrier**. Die Programmierer hatten nicht nur ein 1:1-Modell des Originalcockpits im Zimmer stehen, sondern laden regelmäßig Harrier-Piloten von einem nahen Flughafen zum Probefliegen ein. Kritik und Vorschläge der professionellen Flugexperten werden sofort in die digitale Tat umgesetzt. Viel zu sehen gab's vom *Harrier* noch nicht — einige frühe Flugstudien und die Pixel-Bilder verschiedener Gegner zauberten die Entwickler von der Festplatte auf den Monitor. Der englische Wundervogel wird wohl erst gegen Ende des Jahres in die 3-D-Lüfte steigen.

Der absolute Flugknüller von Microprose dürfte jedoch das schon auf der CES-Show in Las Vegas vorgestellte **F-15 Strike Eagle 3** sein. Der High-End-Flieger stellt vor allem gewaltige Anforderungen an die Computerhardware. Unter einem 386er wird sich der dritte Teil der F-15-Reihe wohl kaum vom Boden abheben. Die Flugzeuge sind, ähnlich wie bei *Wing Commander*, in einer Mischung aus 3-D-Polygongrafik und Bitmap-Zeichnungen auf dem Bildschirm zu sehen. Bis wir uns von der Wirklichkeit überzeugen können, wird noch einige Zeit ins Land gehen. *mh*

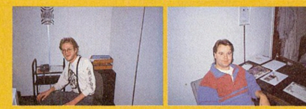
## Top Secret!

Obwohl die meisten gezeigten Spiele bei Microprose aus dem Simulationslager stammten, will sich die Firma nicht auf die Simulationsschiene festnageln lassen. So brodeln einige Geheimprojekte in der Spieleküche von Tetbury. Volker und Michael staunten nicht schlecht, als in einem abgelegenen Kämmerlein eine Schar englischer Programmierer den Schleier um ein Spiel namens **Haunted Haus** lüfteten. Unter diesem Arbeitstitel entsteht zur Zeit ein Gruselrollenspiel, das zumindest technisch für einige Aufregung sorgen sollte. In einer der nächsten Ausgaben der *POWER PLAY* stellen wir Euch die gruseligen Monster aus dem Spukhaus vor.

Eine weitere Überraschung erwartete unsere beiden Kollegen beim Anblick von **Jonny Crash** (ebenfalls nur ein Arbeitstitel). Mit diesem Spiel betritt Microprose die Adventurebühne. *Jonny Crash* wird eine Mischung aus humorvoller SF-Story (*Space Quest* läßt grüßen) und einer Prise Fantasy. Spielerisch und grafisch orientiert sich *Jonny Crash* an den Programmen der Firma Sierra. Dank simpler Steuerung per Maus, spritziger VGA-Grafik sowie einem ausgefeiltem Soundtrack soll *Jonny Crash* den Kollegen der Zunft das fürchten lehren. Mehr zu Microproses Adventure-Helden in einer der nächsten Ausgaben.



Das A.T.A.C. Cockpit sieht dem Cockpit einer F-16 verdammt ähnlich (MS-DOS/VGA)



Stellten sich zum Phototermin: die Programmierer von *Harrier*, Adrian Scottney und Tim Walter

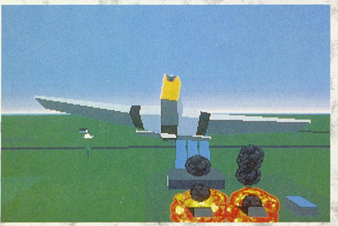


# VON RITTERN UND HELDEN

**Frühlingszeit — Spielezeit: Electronic Arts besuchte uns in der Redaktion und stellte die neuesten Softwareprojekte des Jahres vor.**

## HEREOS OF THE 357TH

Das amerikanische Fliegergeschwader "357th The Yoxford Boys" hat es im angelsächsischen Raum zu einiger Berühmtheit gebracht: Pilotenlegenden wie Chuck Yeager und Leonard "Kit" Carson haben hier erste Einsätze mit ihren P-51-Mustangs geflogen. So ist auch die Simulation *Heroes of the 357th* ganz den Erlebnissen dieser jungen Piloten gewidmet. Alle Missionen, die Ihr nachfliegen könnt, entsprechen tatsächlichen Begebenheiten im Zweiten Weltkrieg. So müßt Ihr z.B. alliierte Bomber eskortieren oder deutsche V1-Raketen über dem Kanal abfangen. In *Heroes of the 357th*, programmiert von der amerikanischen Firma "Midnight Software", werden die gleichen Programmroutinen benutzt, die Brent Iverson für seinen phantastischen *LHX Atack Chopper* entwickelt hat. Man darf also auf das endgültige Resultat gespannt sein. MS-DOS Besitzer können sich voraussichtlich Ende Mai in die Pilotenkanzel schwingen.



Heroes of the 357th: Die feindliche Basis steht in Flammen.

## RAMPART

*Rampart* hat sich in kurzer Zeit zu einem der erfolgreichsten Automaten entwickelt (siehe auch Handheld-Corner). Tengens Geschicklichkeitspiel liegt eine, wie könnte es anders sein, genial einfache Idee zugrunde: Jeder Mitspieler baut unter Zeitdruck eine Burg, setzt Kanonen auf die Zinnen und legt anschließend die Nachbarburg in Schutt und Asche. Besagte Nachbarn besitzen leider einen extrem nachtragenden Charakter und bomben fleißig zurück. Nach jeder Kanonade werden die restlichen Brocken beiseitegefegt und die Befestigungsanlagen wieder hochgezogen.

Leider bestehen die Mauerstücke nicht aus genormten Industrieteilen, sondern werden in unregelmäßigen Quadern, à la *Tetris*, angeboten. Wir müssen nun mit Maus oder Tastatur die einzelnen Stücke positionieren, drehen und einbauen. Nur wenn die Burgmauern komplett geschlossen sind, werden die Kanonen nachgeladen und eine neue Runde beginnt. Wer besonders fix mit Kelle und Mörtel umgeht, darf seiner Burg weitere Räume dazubauen und bekommt als Belohnung neue Kanonen. Bis zu drei Burgherren dürfen in der MS-DOS-Version, die im Mai bei Electronic Arts erscheint, um die Wette bauen. Natürlich kann man sich auch Ferngefechte via Modem oder Kabel liefern. Solospieler müssen die aufdringliche Armada einer aggressiven Seemacht in die Flucht schlagen. Andernfalls werden feindliche Pixel-Männchen angelandet, die eifrig unsere Burg stürmen.



Rampart: Allein gegen sieben feindliche Galeonen. (MS-DOS/VGA)

## WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

In Amerika hat fast jeder Computerspieler schon mal etwas von Carmen Sandiego gehört. Die Dame ist eine Schöpfung des Softwarehauses Broderbund und betätigt sich als internationale Kunstdiebin und Chefin einer Gangsterbande. Kleine Amerikaner, die ihre ersten Gehversuche auf dem glatten Computerparkett wagen, lösen mit Begeisterung die kleinen Kriminalfälle und lernen ganz nebenbei Wissenswertes zu Geschichte und Geographie. Bei Electronic Arts erscheint jetzt eine deutschsprachige Mega Drive-Version der internationalen Gangsterhatz: In *Where in Time is Carmen Sandiego?* düst man mit einer Zeitmaschine durch die Jahrhunderte, heftet sich an die Fersen verschiedener Gangster und löst dabei lehrreiche Puzzles. *vw*




Where in Time is Carmen Sandiego?: Welche Sprache darf es sein? (Mega Drive)

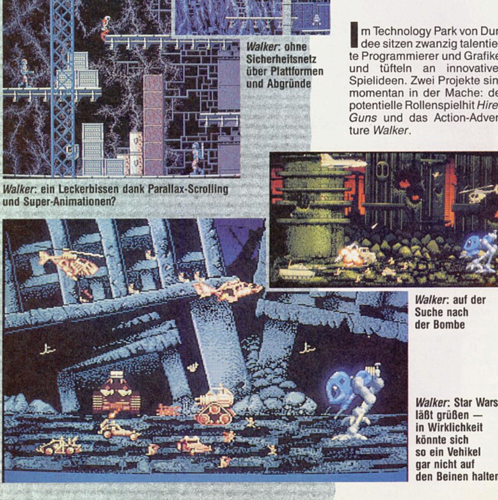
# DMA DESIGN

**Seit *Lemmings* ist die Crew von DMA-Design gewaltig gewachsen. *POWER PLAY* schaut hinter die Kulissen.**

Im Technology Park von Dundee sitzen zwanzig talentierte Programmierer und Grafiker und tüfteln an innovativen Spielideen. Zwei Projekte sind momentan in der Mache: der potentielle Rollenspielhit *Hired Guns* und das Action-Adventure *Walker*.

*Walker*: ohne Sicherheitsnetz über Plattformen und Abgründe

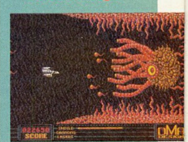
*Walker*: ein Leckerbissen dank Parallax-Scrolling und Super-Animationen?

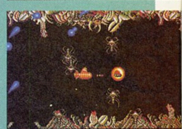


*Walker*: auf der Suche nach der Bombe

*Walker*: Star Wars läßt grüßen — in Wirklichkeit könnte sich so ein Vehikel gar nicht auf den Beinen halten.

## DMA-Design





**Die Stufen des Erfolges: *Menace*, *Blood Money*; danach folgte *Lemmings*.**

David Jones gründete DMA Design im Jahre 1988. Erstes Produkt, das damals unter "Psyclapse", einem Label von Psygnosis erschien, war das Ballerspiel *Menace*. Ein Jahr später kam, um einiges erfolgreicher, der Nachfolger *Blood Money* auf den Markt, der einen satten *POWER-PLAY*-Score von 82 Prozent kassierte. Am St.-Valentins-Tag, dem 14.Februar 1991 (in der Spieleszene hieß er ab sofort "Saint Lemmings Day") startete der bisher größte Erfolg für DMA Design. Das Spiel *Lemmings* brachte international unzählige Preise und Auszeichnungen ein. Seitdem die Spielemacher mit rund zwanzig Leuten besetzt sind, zogen sie in den Technology Park von Dundee (Großbritannien). Dort basteln sie an einer Menge zukunftsträchtiger Projekte — nicht nur für den Amiga; die CD ist der ganz große Renner. Dave Jones höchstpersönlich werkelt übrigens zur Zeit gerade an *Lemmings 2*.

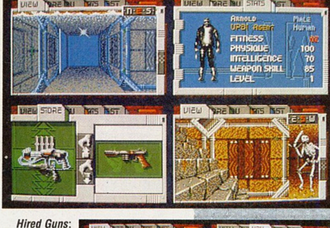
## Hired Guns

Um vom üblichen Fantasy-Szenario etwas Abstand zu gewinnen, verlagerte DMA-Design die Story auf ein Zukunfts-Söldner-Drama. Auf der Suche nach bestimmten Gegenständen wandern die Charaktere durch Wälder, Dungeon-ähnliche Höhlen, High-Tech-Labyrinthe und Aliens-Gewölbe. Die genaue Story wird derzeit noch ausgetüftelt. Der Clou am neuen Konzept: Vier Spieler stürzen sich gleichzeitig in das Tohuwabohu. Der Bildschirm ist in vier Teile gesplittet — ein rechteckiger Ausschnitt für jeden. Prinzipiell seht Ihr einen kleinen 3-D-Ausschnitt des Dungeons aus der Sicht des Charakters. Zusätzlich lassen sich weitere Bildschirme (für jeden Charakter individuell) abrufen: Charakterstatistiken, Dungeons aus der Vogelperspektive und Inventories. Damit das Ganze technisch machbar ist, unterstützt *Hired Guns* den Joystick-Adapter am parallelen Port. Habt Ihr mal keine vier Spieler zur Hand, lassen sich auch andere Modi aktivieren: Einzeln alle vier Charaktere steuern oder im Duett jeweils zwei.

Im Spiel wird der Mehrspielermodus natürlich kräftig genutzt. An einigen Lokalitäten müßt Ihr Euch sogar gegenseitig bekämpfen. Stellt Euch ein Loch im Boden mit Blick auf die untere Etage vor. Dort seht Ihr einen Kollegen herumstreunen. Ganz per Zufall stoßt Ihr gegen einen tonnenschweren Stein, der gefährlich nahe am Rand liegt...

Sowohl computergesteuerte Charaktere als auch Monster verfügen über Künstliche Intelligenz: Das heißt, die Bösen laufen nicht nur verwirrt und bestimmungslos herum, sondern verhalten sich für einen Computer angemessen intelligent. Sind sie verwundet, hauen sie beispielsweise schleunigst ab, um sich auszuruhen.

Außer im eben beschriebenen Rollenspiel läßt sich das Vier-Personen-System in einem kurzen Action-Spiel ausprobieren. Das ist dann in etwa mit dem berühmten *Midi Maze* vergleichbar und verspricht ein Höllenspaß zu werden. Zur Auswahl stehen gut 30 verschiedene Missionen, angefangen vom gegenseitigen Jagen bis zum schnellsmöglichen Finden eines Schatzes. Ihr könnt sowohl alleine losmarschieren als auch Teams bilden, um die gestellte Aufgabe zu lösen.




*Hired Guns*: Im Spiel klickt Ihr Euch durch fünf Bildschirmchen.

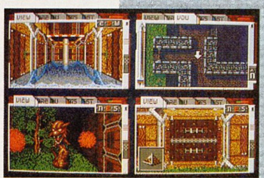
VIEW Der Blick aus den Augen Eures Charakters

STORE Eine Liste Eures mitgeführten Equipments

VDU Mit dabei: eine Automapping-Funktion

STATS Eine Rollenspiel-Statistik Eures Charakters

REST Söldner sind auch Menschen und haben Hit-Points, die sich erst nach etwas Schlaf regenerieren



*Hired Guns*: Adventure und Action in einem Spiel, High-Tech-Waffen, soweit der Speicher reicht. Sieht tierisch interessant aus.

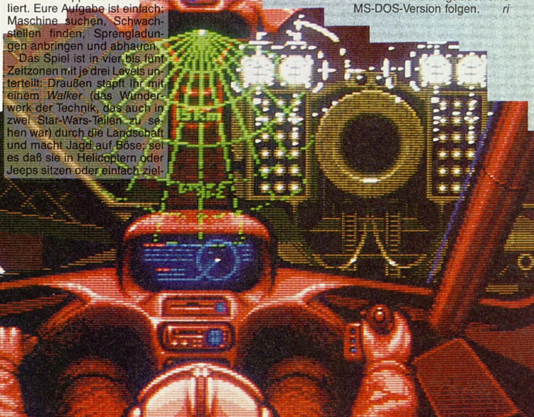
## Walker

Das zweite vielversprechende Werk, an dem die DMA-Designer momentan feilen, ist ein pseudo-dreidimensionales Action-Adventure. In *Walker* steuert Ihr eine Spielfigur durch mehrere Zeitzonen, angefangen in der Vorzeit, bis zur Zukunft. Ein Oberböser hat in diesen Zeitzonen diverse vernichtende Apparaturen installiert. Eure Aufgabe ist einfach: Maschine suchen, Schwachstellen finden, Sprengladungen anbringen und abhauen.

Das Spiel ist in vier bis fünf Zeitzonen mit je drei Levels unterteilt: Draußen stapft Ihr mit einem *Walker* (das Wunderwerk der Technik, das auch in zwei Star-Wars-Teilen zu sehen war) durch die Landschaft und macht Jagd auf Böse; sei es daß sie in Helicoptern oder Jeeps sitzen oder einfach ziellos herumrennen. Die zweite Herausforderung findet in den Räumen statt, in denen Ihr mit Hilfe einer Karte die Schwachstellen der bösen Maschinerie finden müßt. Klar, daß der ungelenke Walker draußen geparkt wird und der Level zu Fuß beendet wird.

Genügend Stimmung soll durch die erstklassige Animation des Walkers, der Feinde und der menschlichen Figuren rüberkommen. Immerhin basteln allein drei Leute an den Grafiken zu *Walker*.

Erscheinungstermine beider Programme sind noch unklar. Optimisten bei DMA Design hoffen auf September diesen Jahres. Beide Spiele werden zunächst komplett auf den Amiga zugeschnitten. Von dem Quartett-Rollenspiel *Hired Guns* wird allerdings auch eine MS-DOS-Version folgen. *ri*



*Daemongate*: Neue grafische Dimensionen — die Grafik ist aus 8 x 8 Pixelblöcken aufgebaut, und von diesen Steinchen gibt's gute tausend Stück!

# DAEMONGATE

# DOROVANS KEY

Während wir diesen Monat bereits einige neue Gremlin-Produkte testen, arbeiten die Programmierer des englischen Softwarehauses bereits an neuen Spielen.

Seit sechs Monaten ließ Elsopeia, das älteste aller Königreiche, auf der Welt Hestor nichts mehr von sich hören. Eines grauenhaften Tages jedoch zogen Horden dämonischer Krieger über die Grenzen und verwüsteten Landstriche benachbarter Staaten. Seither belagern sie die Stadt Tormis.

Ihr schlüpft in die Rolle des Captain Gustavus und sucht Euch einige Freiwillige. Eure Mission besteht darin, die Stadt ungesehen zu verlassen, nach Elsopeia zu reisen und das Übel an der Wurzel zu packen, bevor Tormis fällt.

Die sehr stimmungsvolle Story zu *Dorovans Key* läutet (nach Gremlin) "ein neues Rollenspiel-Zeitalter ein". Der größte Teil des Spiels läuft in der Vogelperspektive ab. Über 100000 Bildschirme kartographierter Städte und Dungeons gibt's zu erkunden. Um zu den Städten und Höhlen zu kommen durchquert Ihr eine größere, übersichtlichere Karte, in denen Ihr statt der einzelnen Helden nur noch ein einziges Icon steuert. Bei Eurer Wanderung über Hestor begegnen Euch nicht nur zu schlachtende Monster. Mehrere tausend Bewohner rennen herum und verrichten Ihr programmiertes Tageswerk ordnungsgemäß. Einige dieser Bürger könnt Ihr sogar zum Beitritt in Eure Party motivieren. Insgesamt acht Charaktere sind mit dabei.

Kampfhandlungen laufen ähnlich dem *Ultima*-Stil ab: Ihr gebt den übrigen Party-Mitgliedern Kommandos, die diese individuell interpretieren und ausführen; ein sturer Muskelprotz wird unter Umständen seinen eigenen Kopf durchsetzen wollen, wenn Ihr ihm befehlt, sich vom Kampf zurückzuziehen. Die Detailarbeit der Schläge und Schüsse (Magie darf übrigens auch angewendet werden) übernimmt dann freundlicherweise der Computer. Gleichzeitig neben Monstern und stupide arbeitenden Städtlern reisen andere Abenteurergruppen herum, die sich einigermaßen intelligent verhalten. Gerade sie sind wichtig für den weiteren Verlauf der Geschichte; ein großer Teil des Spiels besteht aus Konversation mit diesen Nichtspielercharakteren. Geplant sind Versionen für Amiga, ST und MS-DOS-Computer. *ri*




*Daemongate*: Allein schon im Dialog erkennt man den Umfang des Spiels.

*Daemongate*: Magisch und dämonisch; Gremlin tritt in Ultima-Fußstapfen.

*Daemongate*: Angenehm strategisch geht's auf dem Kampfbildschirm zu.

## Zool

In drei verschiedene Welten verschlägt es einen kleinen Jump'n' Run-Ninja der "n-ten" Dimension. Während er in der Süßigkeitenwelt von Hummeln, Kirschen und Schokoladenstückchen angegriffen wird, haben's in der Musikwelt ganze Instrumente auf ihn abgesehen. *Zool*, der schlitzäugige Held, kann laufen, springen, boxen, treten und sogar schießen, wenn ihm diverse Gegenstände ans Leder wollen. Versteckte Kammern dürfen entdeckt werden, wo saftige Boni auf Euch warten.

Gremlin hat in Sachen Entwicklung den Programmierern absolut freie Hand gegeben. Daher warten recht skurille, verrückte und im höchsten Maß ungewöhnliche Spielelemente auf Euch. Sogar ein bißchen Magie kann das seltsame Sprite anwenden, Extrahochsprung und Smart-Bomben sind das Ergebnis einiger Zaubersprüche. Ein genaues Datum der Fertigstellung ist noch nicht sicher, die Screenshots sind von der Amiga-Version.




***Zool*: Die Süßigkeitenwelt — ein Horrortrip für schlanke Mädchen — es regnet Kalorien.**




***Zool*: Neue Spielelemente in der Musikwelt.**



Deine äußerste Konzentation wird gefordert!
SPACE CRUSADE
Melden Sie sich freiwillig bei der Space-Marine und retten Sie die Menschheit vor den chaotischen Kreaturen aus dem All!!
erhältlich für AMIGA und C64
GREMLIN
RUSHWARE
Online with the trend
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius Thali AG




# WUNDER WELTEN

**Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielewelt zu erobern: Die Humans kommen!**

Sie sind tapsig, haben Wuschelköpfe und heißen nicht Lemmings — dafür regieren sie in einigen zehntausend Jahren die Welt. Mit Eurer Hilfe werden sie Feuer, Rad und Wurfspeer entdecken und die Teamarbeit erfinden, ohne sie freilich so zu nennen. Schließlich haben sie sich gerade erst selbst benannt: Sie sind die *Humans*. 40 mit Fallen, Feinden und Extras gespickte Levels sind zu lösen, ehe Ihr die kleinen Kerle in ihre ungewisse Zukunft entlaßt. Die liegt, wenn es nach den Imagitec-Programmierern geht, in den Sternen. Noch in diesem Jahr sollen wir den Humans im Weltall begegnen. Doch zurück zur Steinzeit.

Es ist Frühling, die fleischfressenden Pflanzen blühen und man will seinen Neffen in der Nachbarhöhle besuchen. Doch was ist das? Kaum hüpft man seinen Haushang hinab, wird man von einem grünen Monster überrannt. Da hilft nur eins: Eine Waffe finden, mit der man sich den Dinosaurier vom Leib halten kann. Eine bestimmte Anzahl Clanmitglieder steht zur Verfügung, um zu stützen, klettern oder zaubern. Mit Hilfe einer Icon-Leiste verteilt Ihr Aufgaben und lenkt die Helfer. Am Ende führt Ihr unter Jubel den Speer ins Dorf. In jedem Bild sind bei flotter Musikbegleitung andere Aufgaben unter Zeitdruck zu lösen.

Kleine Filmsequenzen feiern jede neue Erfindung — die Euch im weiteren Verlauf des Spiels zur Verfügung steht. So können die Humans sich mit Speeren schützen, mit ihnen nach Feinden werfen oder salopp über Abgründe springen. Ein Seil wiederum läßt sich als Lasso, aber auch zum Klettern benutzen. Feuer dient nicht nur der Abschreckung, sondern setzt auch vieles in Brand.

Zu Beginn jedes Abschnitts wird die Hauptaufgabe erklärt, die Zeit und Zahl der Helfer

**Die Steinzeitlemminge: Deutlich vom spritzigen Klassiker *Lemmings* ist Imagitecs *Humans* inspiriert.**

festgelegt. Eure Punktzahl berechnet sich aus Eurem Zeit- und Personalbedarf — und Eurer Findigkeit, denn überall sind Boni versteckt. Wer auf den Busch klopft, wird schon einmal mit Moses' Gebotstafel überrascht — oder vielleicht den einen oder anderen lieben Spielebekannten treffen. Über Warpzonen und verschiedene Schwierigkeitsgrade wird dagegen intensiv nachgedacht. Imagitec-Chef Martin Hooley verspricht auch Könnern schlaflose Nächte. Trotz hartnäckigen Gerüchten gibt's jedoch definitiv keine gebratenen Lemminge…

Stichwort *Lemmings*: Im Gegensatz zur (nicht verleugneten) Inspirationsquelle ist bei Humans keine geistlose Horde zu manipulieren. Statt dessen stehen im Laufe der Entdekkungsgeschichte immer mehr Hilfsmittel bereit, um Prinzessinnen zu retten, Schluchten zu überwinden und die Welt im Wechsel der Jahreszeiten zu erforschen. Klar, daß es dabei öfter nach oben als bergab geht.

Die Levels sieht man von der Seite, sind bis zu 2 x 2 Bildschirme groß und durchaus nicht statisch. So kann es passieren, daß sich eine Hängebrücke nach mehrmaligem Benutzen in ihre Bestandteile auflöst oder ein Stein Radbruch erleidet. Auch brennt die prächtigste Fackel irgendwann nieder. Wohl dem, der für Nachschub gesorgt hat.



The Humans wird für eine Vielzahl von Systemen entwickelt. Auf dem Amiga und VGA-PC sieht es schon ebenso gut aus, wie es sich auf dem Game Boy spielt. Auch das Imagitces' Lieblings-Handheld Lynx (dafür setzten sie auch ihr *Viking Child* um) und vielleicht die 16-Bit-Konsolen werden bedacht. Imagitec hat sich eine auffallende, plastische Verpackung ausgedacht, die noch vom Inhalt übertroffen werden soll.

Das Ganze wird auch auf Deutsch in die Läden kommen. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Ende Mai.

Wer knifflig-knuddeligen Denksport mag, kann sich schon freuen: Für die zweite Jahreshälfte steht jede Menge Nachschub an. Mehr über das Imagitec-Team und seine Sommerknüller in einer der nächsten Ausgaben. *Eva Hoogh*



Die *Humans* im Großformat. Ob die Pixelneanderthaler den nordischen Pelztierchen das Wasser reichen, werden wir im Sommer erfahren.



**Alte Gesichter, neues Label: Mirages Geschäftsführer Peter Jones (stehend rechts) war davor bei Sierra, die blonde Dame sitzend rechts ist Julia Coombs, ehemalige Marketing Managerin von Microprose. Außerdem stehend Jim Murdoch (Verkaufsleiter), Andy Wood (2. Geschäftsführer) und sitzend (v.l.n.r.) Andy Whittaker, Andy Clarke, Andy Clarke (Programmierer), Beverly Wood und Simon Wroe**

## Mirage im Anflug

Nicht nur Imagitec, auch Mike Singleton (**Ashes of Empire**) und Cyberdreams (**Dark Seed**) geben sich bei Mirage die Ehre. Frisch gegründet, schart das Softwarehaus erstklassige Teams um sich. Ein neues Label, bekannte Gesichter: USD-Chef Andy Wood und Ex-Microprose- & Sierra-Kopf Peter Jones leiten Mirage; Julia Coombs, bislang bei Microprose, ist für das Marketing verantwortlich. Zur Zeit wird eifrig mit mehreren, so Andy, "absoluten Topteams" verhandelt.

## Götterdämmerung

Nichts Geringeres als den vernichtenden Endkampf der Götter, das legendäre ***Ragnarök***, hat sich Imagitec als Nächstes vorgenommen. Gottvater Odin graut vor der alten Weissagung des letzten Gefechts. Müssen alle nordischen Gottheiten wirklich aus der Welt verschwinden? Vielleicht, so hofft er, läßt sich das Schicksal mit Hilfe eines Spiels überlisten. Ihr müßt Odin und seine zwölf Vasallen steuern, die ihrerseits vom doppelzüngigen Loki und dessen 24 bösen Geistern bedroht werden — insgesamt sind's also gut drei Dutzend Figuren, die sich im Spiel schachähnliche Winkelzüge liefern. Ziel ist es, durch Umzingeln alle gegnerischen Figuren vom Brett zu entfernen. Erst, wenn Ihr alle zur Wahl stehenden Computergegner zweimal besiegt habt (einmal in der Rolle des Odin, einmal auf Seite des Bösen), gilt das Spiel als gewonnen.

Wie es sich für den Götterkampf gehört, soll das 11 x 11 Felder große Spielbrett in schönster VGA-Pracht strahlen bzw. auch auf dem Amiga alle Grafikfähigkeiten ausnützen. Sechs verschiedene Terraintypen schmücken das Brett. Jede Spielfigur wird eine Persönlichkeit mit eigener Mimik und Animation — Battlechess läßt grüßen. Der Rechner soll übrigens auf das Temperament des menschlichen Spielers eingehen können. So entstehen mehrere Schwierigkeitsgrade.

*Ragnarök* ist an das Brettspiel King's Table angelehnt. Zur Zeit denkt man darüber nach, den Disketten eine entsprechende Stoffkarte beizulegen. Ragnarök wird, dem Englischen entsprechend, ohne Umlaut veröffentlicht…




Rainbow Arts feiert fünfjährigen Geburtstag und Ihr habt allen Grund mitzufeiern: Zum Firmenjubiläum schickt die Neusser Firma alles ins Rennen, was Rang und Namen hat in der Diskettenwelt. Außerdem steht eine explosive TNT-Spielemischung von Domark ins Haus und Krisalis fordert mit ihrer Compilation die Sportchampions. *vw*

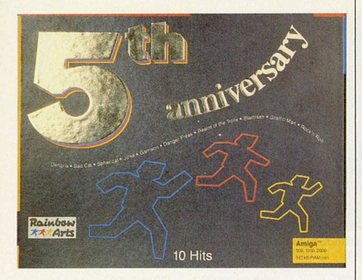
## Action Pack

Sollte es tatsächlich noch jemanden in Deutschland geben, der nicht die Originale von *Turrican* und *Turrican 2* besitzt, hat er jetzt die einmalige Gelegenheit, besonders preisgünstig bei diesen Actionknallern zuzuschlagen. Wir brauchen zu den beiden Programmen kein weiteres Wort zu verlieren — Qualität spricht für sich. Abgerundet wird das Geburtstagsgeschenk vom recht schnuckligen, aber überschweren Horizontalscroller *X-Out* und von Ancos beliebtem *Kick Off*. Das Fußballspiel aus der Vogelperspektive ist zwar nicht das Highlight der Sammlung, kann die Gesamtwertung aber nicht wesentlich in den Keller drükken.

## Sports Best

Die drei französischen Sportspiele von Loriciel gehören sicher nicht zum Besten, was der Markt zu bieten hat, halten sich aber wacker auf den mittleren Rängen. In *Panza Kick Boxing* tretet Ihr mit dem Joystick gegen acht unterschiedlich starke Computergegner an und tretet sie gepflegt, nach asiatischen Regeln, in den Staub. *Tennis Cup* mußte sich mit einer POWER-Wertung von 59 Prozent begnügen — zahlreiche Mitbewerber liegen hier eine Ballänge vorn. Das schwächste Programm der Sammlung ist *Turbo Cup*. Auf den vier Rennstrecken will beim besten Willen keine Stimmung aufkommen.






## Champions

Ganz so weltmeisterlich wie der Titel vermuten läßt, sind die drei Sportspiele von Krisalis leider nicht. Der *World Championship Boxing Manager* besitzt so wenig Dramatik, daß der Spieler schon in der ersten Minute K.o. geht. Auch *Jahangir Khan World Championship Squash* wird nur wahre Fans des Squash-Sports in seinen




Bann ziehen. *Manchester United* mußte sich mit einer Wertung von 48 Prozent begnügen. Die Mischung aus Manager- und Sportspiel ist nur bedingt gelungen. Ein bißchen die Mannschaftsaufstellung ändern und einige Tabellen im Blick halten — das war's dann auch schon. Der Actionteil ist brauchbar, aber gewöhnungsbedürftig.

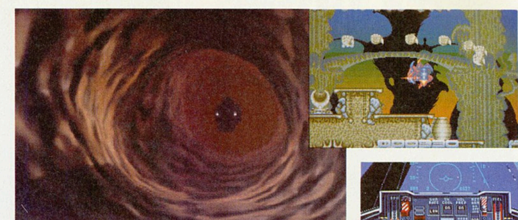
## 5th Anniversary

Eine nostalgische Reise quer durch die Rainbow-Arts-Produktpalette. Zu den zehn Spielen gehört unter anderem *Denaris*, Factor Fives technisch gut gemachter *R-Type*-Clone. Das Actionspiel *Garrison* bediente sich schamlos bei *Gauntlet* und macht, besonders in froher Runde einigen Spaß. Auf dem C 64 treten drei, auf dem Amiga zwei Spieler als "Wizard", "Warrior", "Elf", "Valküre" oder "Zwerg" gegen wahre Geister- und Monsterfluten an. Natürlich darf in einer solchen Sammlung auch das Geschicklichkeitsspiel *Rock'n Roll* nicht fehlen. Bei *Spherical* mußt Ihr einer äußerst anhänglichen Marmorkugel durch Entfernen und Setzen von Steinen einen Weg durch 99 Levels bahnen. Auch für Tüftelprofis keine einfache, aber trotzdem lohnende Aufgabe. In *Danger Freak*, einem lieb gemachten Geschicklichkeitsspiel, steuert Ihr einen Stuntman durch seinen anstrengenden Arbeitsalltag. *Startrash* ist nur ein mäßig gelungener *Marble Madness*-Aufguß, *Graffiti Man*, *Jinks*, *Bad Cat* und *Realm of the Trolls* sind Geschicklichkeitsspielchen, die man schnell wieder vergessen sollte. Dank der angesprochenen Highlights raten wir trotzdem zum Kauf.

| Titel | Hersteller | Zirka-Preis | Systeme | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| Action Pack | Rainbow Arts | 60-80 Mark | Amiga/ST/ C64 | empfehlenswert |
| 5th Anniversary | Rainbow Arts | 80-90 Mark | Amiga/C64 | empfehlenswert |
| Champions | Krisalis | 50-90 Mark | MS-DOS/ Amiga/C64 | durchschnittlich |
| Sports Best | Loriciel | 90 Mark | MS-DOS/ Amiga/ST | durchschnittlich |

Die Wertungsskala: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft.

# Psygnosis dreht auf



Die Zukunft des CD-Spiels? *Microcosm* von Psygnosis (kleine Abbildungen: Ork und Armourgeddon).

Reges Treiben bei Psygnosis: Neben den langerwarteten Spielen von Dave *Lemmings* Jones (siehe den entsprechenden Exklusivartikel in dieser Ausgabe), entsteht in der Edelspieleschmiede in Liverpool momentan noch ein halbes Dutzend anderer, teils sehr vielversprechender Produkte. Fast fertig ist **Ork**, das sich nach kurzem Probespielen als eine farbenprächtige Mischung aus *The Killing Game Show* und *Shadow of the Beast* herausstellte. Ein Psygnosis-Angestellter nannte es deshalb auch scherzhaft "The Killing Beast Show". In der nächsten Ausgabe verrät Euch ein Test der Amiga-Version, ob das Actionspiel vor flüssig scrollendem Parallax-Hintergrund Spaß macht.

Das 3-D-Experiment **Air Support** werden wir wahrscheinlich ebenfalls in der nächsten Ausgabe testen. Die Strategie- und Simulationselemente päsentieren sich bei diesem Produkt vor — ungewöhnlich genug — nicht ausgefüllter Vektorgrafik. Der Grund für diese optische Sparmaßnahme, die zuletzt in den 80er Jahren bei Klassikern wie *Starglider* und *Elite* Anwendung fand, liegt in der Kompatibilität des Spiels mit herkömmlichen 3-D-Brillen: Die roten und grünen Striche, aus denen die Landschaften zusammengesetzt sind, gaukeln 3-D-Brillenträgern einen waschechten Räumlichkeitseffekt vor. Außerdem ist die Vektorgrafik "ohne Füllung" natürlich recht flott.

Ausgefüllte Vektorgrafik gibt's dafür beim *No Second Prize/Team Suzuki*-Konkurrenten **Red Zone**. Diese Motorradsimulation ohne Schnörkel setzt Euch auf den Sattel eines schweren Rennmotorrads. Wie gewöhnlich geht's um den Gewinn einzelner Läufe oder gleich um die Motorradweltmeisterschaft.

Und nochmals 3-D-Vektorgrafik: Nach der Pseudosimulation *Armourgeddon* steht uns jetzt die erste wirkliche Flugsimulation aus Liverpool ins Haus. Ob **F14/18** entsprechenden Microprose-Produkten das Wasser reichen kann, ist fraglich — dafür kann man die Luftkämpfe auf jedem Amiga austragen und muß nicht extra einen hochgetunten 386er PC anfahren.

Vom mysteriösen Innerspace-3-D-CD-Projekt **Microcosm** gibt's leider nichts Neues zu berichten: Nach wie vor existiert nur ein aufwendiges Demo. Wir warten und präsentieren zumindest ein paar leckere Bildschirmfotos. *wi*

# Hudson C.D. School

Die spinnen die Japaner — oder etwa doch nicht? Nachdem schon Nintendo eine ähnliche Einrichtung aus dem Boden gestampft hat, zieht der Softwarehersteller Hudson (PC-Engine-*R-Type*, *Bonk*, *Bomber Man*, *Adventure Island*) jetzt nach: Kreative Japaner mit Computerspiel-Background können sich seit einiger Zeit bei der **Hudson C.D. School** bewerben. Dort erhalten sie eine umfassende Ausbildung im Bereich Spieldesign und werden sowohl in grafischen als auch in technischen Disziplinen geschult. Überfüllte Klassenzimmer wie in hiesigen Bildungsanstalten müssen die zukünftigen Meisterentwickler jedoch nicht in Kauf nehmen: Nur knapp zwei Dutzend der Aspiranten (Aufnahmealter: 18 bis 25) verkraftet das edle High-Tech-Gebäude pro Semester. Die Zukunftchancen für die Studenten sind nicht schlecht: Ein abgeschlossener Ausbildungsgang wird meist mit sofortiger Einstellung bei Hudson belohnt. Haben sich erst einmal ganze Jahrgänge der CD-School in der Industrie bewährt, dürften auch Konkurrenzfirmen auf die "studierten" Spielfreaks aufmerksam werden. *wi*



Hinter dieser High-Tech-Fassade studieren zukünftige Spieleentwickler

# Warten auf Wizardry

Bei uns stand das Telefon nicht mehr still: "Wann kommt's denn jetzt?", war die am häufigsten gestellte Frage in Sachen ***Wizardry 7: Crusaders of the dark Savant***. Leider müßt Ihr Euch noch ein wenig gedulden. Denn leider nimmt der Feinschliff an dem furiosen Rollenspiel aus technischen Gründen mehr Zeit in Anspruch als geplant. Hieß es zum Zeitpunkt des Testes noch: "Erscheinungsdatum ist Anfang Februar", heißt's jetzt: "Anfang Mai kommt es endlich!". Der Grund für die Verspätung: David Bradley schrieb sein Musterspiel auf einem neuen Entwicklungssystem, und in letzter Minute schlichen sich bei einigen Test-PCs kleine Fehler ein. Diese werden nun ausgebügelt. *mh*



Noch beim Feinschliff: *Wizardry 7* (MS-DOS/VGA)

# PC-Gewinner

Die Resonanz auf unseren MS-DOS-Wettbewerb, den wir zusammen mit der Firma **PC-Computer und mehr** ausgetragen haben, war gigantisch. Der Siegespfeil traf Jan Thöne aus Wuppertal, der sich im örtlichen PC-Computercenter seinen Hauptpreis, einen **Commodore-25MHz-386er** mit allem Drum und Dran, abholte. Filialleiter Jens Thelen ließ es sich nicht nehmen, Jan herzlich zu seinem neuen Computersystem zu gratulieren. Die restlichen Gewinner werden per Post benachrichtigt. *mg*

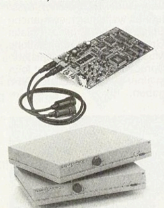


Jan Thöne (links) ist der Hauptgewinner unseres PC-Wettbewerbs aus *POWER PLAY* 12/91

# Roland's Neue

Die ***Roland***-Soundkarten gelten unter den Computerspiele-Fans als "Mercedes" unter den PC-Musikkarten. Wen wundert's? Keine Karte läßt eine solche Musikfülle erschallen, wie die LAPC-1 oder das externe CM-32L-Modul. Nun gibt's zwei neue Module bzw. Einsteckkarten von Roland. Die neue Karte, die in einem freien Slot des PCs Platz findet, ist die **SCC-1**. 317 Klangfarben, die auf 128 gesampelten Originalinstrumenten basieren, sowie eine spezielle Sektion für Soundeffekte sollen für neuen Ohrenschmaus sorgen. Voll ausgenutzt wird der Neuling von den Spielen allerings noch nicht. Der Preis der Karte: 998 Mark.

Wer lieber ein externes Modul haben will, kann sich den **CM-300** zulegen (technisch identisch mit der SCC-1). Preis: 1098 Mark. Sowohl dem CM-300 und der SCC-1 gehen die sog. "LA"-Klangfarben der älteren Soundkartenmodelle ab. Soundgenießer, die nicht nur spielen sondern auch musizieren wollen und über einen gut gefüllten Geldbeutel verfügen, können sich das Edelmodell CM-500 kaufen, das alle Fähigkeiten der neuen und der alten Rolandgeneration vereint. Kostenpunkt: (fast schon unverschämte) 2200 Mark. *mh*



Neue Rolandkarten: SCC-1 intern oder CM-300 und CM-500 extern.

Jim Power setzt zum Kampfschrei an (Amiga)

# Mutanten-Power

Deutlich von den Erfolgen des *Turrican*-Epos inspiriert, zeigt sich ***Jim Power in Mutant Planet*** von der französischen Firma Loriciel. Das Action-Adventure vereint drei Plattform- und zwei Baller-Levels, in denen sich Pixelfigur Jim Power unter unserer Leitung austoben darf. Die Spielwelt ist gespickt mit Fallen, unzähligen Monstern und geheimen Türen, die nur mit den passenden Schlüsseln zu knakken sind. Um Eure Überlebenschancen zu erhöhen, läßt sich der Held mit acht unterschiedlichen Waffen aufrüsten. Der Soundtrack wird übrigens von Chris Hülsbeck geschaffen. Amiga-Besitzer dürfen im nächsten Monat die Lauscher aufspannen. *vw*

# Geheimprojekt

Nach *Alien Breed* läßt es Team 17 krachen. ***Projekt X***, ihr neuestes Produkt, bietet Action satt. Ein guter alter Horizontal-Scroller — technisch jedoch an die Grenzen des Amigas angelehnt. Mit *Nemesis*-artigem Extrawaffensystem und allerlei technischen Spielereien weiten sich so manche Spieleraugen. *Projekt X* bietet Grafik in Arcade-Qualität, flotte Musik und sauber digitalisierte Sprachausgabe. Der Test folgt in einer unserer nächsten Ausgaben. *kn*

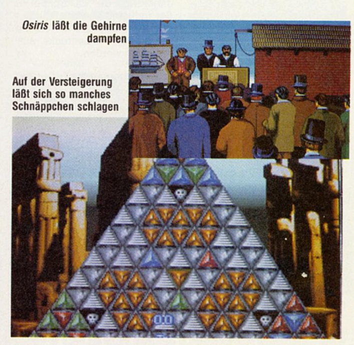


***Projekt X*** **von Team 17 — Action wie in der Spielhalle**

# Geschichtsstunde

Max Design aus Österreich schlägt wieder zu. Ihr neuestes Werk nennt sich ***1869*** und läßt den Spieler in die Rolle eines Reeders des 19. Jahrhunderts schlüpfen. Die geschichtsträchtige Simulation bietet alles, was ein Reeder so zu tun hat. Schiffe bauen, kaufen und mit ihnen handeln. Geld anlegen, Schiffe ausrüsten, Weltmeere befahren, um Riffe navigieren und Wetterunbilden strotzen. Große Ereignisse (Suezkanal, diverse Kolonialkriege) werden eingeblendet und haben direkten Einfluß auf Eure Handelsbeziehungen.

***Osiris*** nennt sich ein neues Denkspiel, das am ehesten mit Go zu vergleichen ist. Die Idee ist jedoch vollkommen neu. Drei Spieler ziehen auf einem Dreieck ihre Steine, um an das Auge der Osiris zu gelangen. Strategen dürfen schon sehr gespannt sein. *kn*

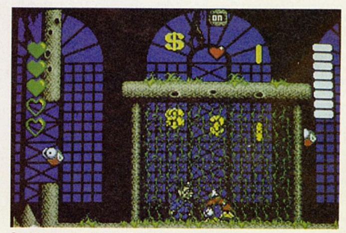


***Osiris*** **läßt die Gehirne dampfen**

**Auf der Versteigerung läßt sich so manches Schnäppchen schlagen**

# Horrorlust

Ocean hat schon den nächsten Kinohit in der Mache. ***The Addams Family*** kommt jetzt auf einschlägigen Computersystemen auf ihre blutrünstigen Kosten. In einem farbenfrohen Jump'n'Run steuert Ihr den kleinen Gomez, seines Zeichens Familienvater, auf der Suche nach den Überresten seiner Familie. Zahlreiche Geister lassen sich mit allerlei netten Extras übertölpeln. Anfang April dürfte das Spiel in den Softwareläden landen. *kn*



**Gomez auf der Suche —** ***The Addams Family***

# Ataris Amiga-Killer

Kurz vor Redaktionsschluß trafen von unserem CeBIT-Korrespondenten Michael heiße Infos über einen neuen Heimcomputer von Atari ein. Obwohl der **Falcon 030**, so der Name des High-End-Gerätes, nicht offiziell auf der Messe vorgestellt wurde, konnte Michael einige Infos erhaschen. So arbeitet ein ultraschneller, mit 16 MHz getakteter 68030-Mikroprozessor in dem Computer, dem ein ebenso rasanter 16-MHz-Blitter zur Seite steht. Elf hochgezüchtete Soundkanäle, die laut Insiderangaben sogar bessere Akustik als das Super Famicom hervorzaubern können, sind ebenfalls mit von der Partie. Die Farbpalette von über 65000 Farben (8 Bitplanes), die mit noch nicht endgültig definierten Auflösungsstufen (u.a. eine VGA-kompatible mit 320 x 200 Pixeln) zum Einsatz kommt, läßt so manchen Spielefreak jubilieren. Ein Multitasking-TOS rundet die Palette der Techno-Daten ab. Angeblich soll das Gerät zur Düsseldorfer Atari-Messe inklusiv 144 MByte 3½-Zoll-Laufwerk zum Sensationspreis von 999 Mark in den Handel kommen.

Wenn die oben genannten Daten stimmen, dann sind auf dem Falcon 030 Spiele möglich, die auf etablierten Computer- und Videospielesystemen nur mit vielen Tricks oder gar nicht machbar sind. *mg*

# Mythisch

System 3 bringt nach Jahren nun endlich die Amiga-Version des C-64-Spiels ***Myth*** auf den Markt. Grafisch hat sich in den Jahren viel getan, auch spielerisch ist es nicht mehr mit der älteren Version vergleichbar. Ihr steuert das Helden-Sprite durch recht unwirtliche, aber sehenswerte Welten und erwehrt Euch mit allerlei Hilfsmitteln diverser Gegner. *kn*



Der Drache bemüht sich um Euer Leben — *Myth* (Amiga)




Kann denn Kugeln Sünde sein: der *Nova-9*-Flipper

# Flipperfenster

Die grafische Benutzeroberfläche für PCs, *Windows*, ist nicht mehr aufzuhalten. Fast jedem neu gekauften PC liegt *Windows* bei, und immer mehr Anwender möchten es nicht mehr missen. Dummerweise laufen die meisten Spiele, die es heute zu kaufen gibt, nicht unter *Windows*. Meistens muß der Spieler *Windows* verlassen und von der unfreundlichen DOS-Ebene sein Spielchen laden. Mit ***Pinball for Windows*** veröffentlicht Sierra eines der ersten Spiele aus eigenem Haus, das explizit nur unter Windows läuft. Das Spiel selbst simuliert verschiedene Flippertypen, die alle Sierra-Adventures zum Thema haben: u.a. *Space-Quest*- oder *Nova-9*-Flipper.

Grafisch hält sich *Pinball for Windows* an den VGA-Standard — 640 x 480 Punkte in 16 Farben. Wer schon ein Multimedia-Windows (3.1) hat, bekommt den Sound über Soundblaster geliefert. *mh*

# Neues von Palace

Zwei actionlastige Spiele bringen die Jungs von Palace Software noch diesen Monat auf den Markt. ***Hostile Breed*** ist ein handelsübliches Ballerspiel mit taktischen Nebeneffekten. In den Leveln warten kleine Reparaturroboter und stationäre Verteidigungsanlagen, die von Euch genutzt werden dürfen. In ***Hot Rubber*** schwingt Ihr Euch auf den Sitz einer 500er. Auf den Spieler warten heiße Motarradrennen über zwölf Kurse dieser Welt. Ein Weltmeisterschaftsmodus mit speicherbaren Spielständen ist ebenfalls enthalten. *kn*




Eine bunte Ballerei — *Hostile Breed*

Zwei Spieler dürfen in *Hot Rubber* gleichzeitig losrauschen

# Letzte Meldung

- **Peter Jones verläßt "Sierra" und gründet die eigene Softwarefirma "Mirage"**
- **Lucasfilm-Games setzt auf CD: Erste Titel auf CD sind *Loom*, *Swotl* und *Monkey Island*.**
- **Infogrames plant einen "Achterbahn"-Simulator**
- **MindScape hat das Recht erworben, mit dem Kultstar "Mario" unterhaltsame Lernprogramme zu entwickeln.**

# COMPUTER-SPIELE

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Police Quest III | Sierra |
| 2. | Larry V | Sierra |
| 3. | F-117A Stealth Fighter | Microprose |
| 4. | Gunship 2000 | Microprose |
| 5. | Wing Commander II | Origin |
| 6. | Earl Weaver Baseball | Electronic Arts |
| 7. | Willy Beamish | Sierra |
| 8. | King's Quest V | Sierra |
| 9. | Might & Magic III | New World Computing |
| 10. | Secret Weapons of the Luftwaffe | Lucasfilm Games |

| | TITEL | HERSTELLER |
|---|---|---|
| 1. | Formula 1 Grand Prix | Microprose |
| 2. | WWF Wrestlemania | Ocean |
| 3. | The Simpsons | Ocean |
| 4. | Whirlwind Snooker | Virgin |
| 5. | Terminator II | Ocean |
| 6. | Lotus Turbo Challenge II | Gremlin |
| 7. | Another World | Delphin |
| 8. | Populous II | Bullfrog |
| 9. | More Lemmings | Psygnosis |
| 10. | Wolfchild | Core Design |

Der Hauptpreis: ein Amiga 500

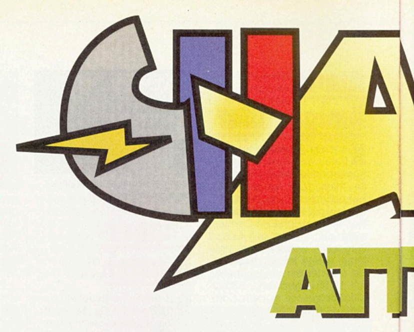
**Die Gewinner von Ausgabe 3**

Die zehn Walkmen haben gewonnen: Ronny Wolf aus Chemnitz, Frank Stary aus Eckernförde, Julian Gude aus Berlin, Klaas Barten aus Celle, Gawinek Wojtek aus Niederfischbach, Oliver Hartmann aus Schwai, Jörn Mohr aus Berlin, Hansi Limmer aus München, Alexander Maier aus Hinterwedenthal und Holger Bruners aus Köln.

# VIDEO-SPIELE

| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|---|---|---|---|
| 1. | Final Fantasy II | Square | Super Famicom |
| 2. | Dragonball | Legend Bandai | NES |
| 3. | The Legend of Zelda III | Nintendo | Super Famicom |
| 4. | Super Mario World | Nintendo | Super Famicom |
| 5. | S. Formation Soccer | Human | Super Famicom |
| 6. | Pro Soccer | Imagineer | Super Famicom |
| 7. | S. Adventure Island | Hudson | Super Famicom |
| 8. | Soulblader | Enix | Super Famicom |
| 9. | S. Fire Prowrestling | Human | Super Famicom |
| 10. | Yoshi's Egg | Nintendo | NES |

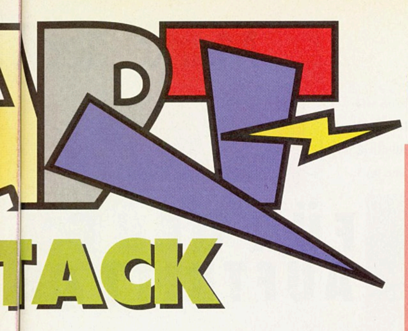
| | TITEL | SYSTEM | HERSTELLER |
|---|---|---|---|
| 1. | Super Mario World | Super NES | Nintendo |
| 2. | Super Bowl | Super NES | Tecmo |
| 3. | F-Zero | Super NES | Nintendo |
| 4. | Tetris | Game Boy | Nintendo |
| 5. | Super Mario Bros III | NES | Nintendo |
| 6. | Final Fantasy II | Super NES | Square |
| 7. | Tetris | NES | Nintendo |
| 8. | Play Action Football | NES | Nintendo |
| 9. | The Simpsons | Game Boy | Acclaim |
| 10. | Sim City | Super NES | Nintendo |




Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite x). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Amiga 500, den freundlicherweise der Südwestfunk und Commodore stiften. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*

# LESER-HI

| | | TITEL |
|---|---|---|
| 1. | (1) | The Secret of Monkey Island |
| 2. | (2) | Lemmings |
| 3. | (7) | Bundesliga Manager Professional |
| 4. | (12) | The Secret of Monkey Island 2 |
| 5. | (9) | Battle Isle |
| 6. | (4) | Wing Commander 2 |
| 7. | (—) | Pools of Darkness |
| 8. | (5) | Railroad Tycoon |
| 9. | (11) | Populous 2 |
| 10. | (6) | Turrican 2 |
| 11. | (3) | Pirates |
| 12. | (—) | Wing Commander |
| 13. | (—) | Larry 5 |
| 14. | (—) | Eye of the Beholder |
| 15. | (—) | Sim Ant |
| 16. | (—) | Sim Earth |
| 17. | (—) | Secret Weapons of the Luftwaffe |
| 18. | (—) | Red Baron |
| 19. | (—) | Sim City |
| 20. | (—) | Dungeon Master |




## MEDIA-CONTROL-CHARTS

### AMIGA

1. Formula 1 Grand Prix
2. Bundesliga Manager Professional
3. Airbus A 320
4. Populous 2
5. Battle Isle
6. Lotus Esprit Turbo Challenge 2
7. Silent Service 2
8. Lemmings Data Disk
9. Apidya
10. Birds of Prey

### MS-DOS

1. Bundesliga Manager Professional
2. Lemmings
3. Civilization
4. Falcon 3.0
5. Battle Isle
6. Wing Commander 2
7. Monkey Island 2
8. Star Trek
9. Might & Magic 3
10. Gunship 2000



## EINSAME INSEL

Lothar Schmidt (Blue Byte) bastelt an der Mega-Drive-Version von *Battle Isle*

- Battle Isle
- Super Formation Soccer
- F1 Grand Prix
- Super Ghouls'n'Ghosts
- Apidya

## LESERHITS

### Amiga

1. Monkey Island
2. Bundesliga Manager Professional
3. Lemmings
4. Battle Isle
5. Populous II

### Atari ST

1. Monkey Island
2. Railroad Tycoon
3. Lemmings
4. Dungeon Master
5. Turrican II

### C 64

1. Pirates
2. Turrican II
3. Gunship
4. Turrican
5. Turtles II

### MS-DOS

1. Lemmings
2. Wing Commander II
3. Monkey Island II
4. Pools of Darkness
5. Monkey Island

### Handheld

1. Gargoyle's Quest
2. Parodius
3. Sonic the Hedgehog
4. Super Mario Land
5. GG-Shinobi

### Mega Drive

1. Quack Shot
2. EA Hockey
3. Castle of Illusion
4. Sonic the Hedgehog
5. Super Shinobi

## TPARADE

| HERSTELLER | WIE LANGE DABEI |
|---|---|
| Lucasfilm Games | 14. Monat |
| Psygnosis | 13. Monat |
| Software 2000 | 4. Monat |
| Lucasfilm Games | 2. Monat |
| Blue Byte | 4. Monat |
| Origin | 5. Monat |
| SSI | 1. Monat |
| Microprose | 14. Monat |
| Electronic Arts | 2. Monat |
| Rainbow Arts | 11. Monat |
| Microprose | 54. Monat |
| Origin | 15. Monat |
| Sierra | 1. Monat |
| SSI | 9. Monat |
| Maxis | 1. Monat |
| Maxis | 1. Monat |
| Lucasfilm Games | 3. Monat |
| Dynamix | 8. Monat |
| Maxis | 28. Monat |
| FFL | 41. Monat |







1. The Secret of Monkey Island — Lucasfilm Games
2. Lemmings — Psygnosis
3. Bundesliga M. Professional — Software 2000
4. Tetris — Bulletproof Software
5. Larry I bis III — Sierra
6. Pirates — Microprose
7. Space Quest III — Sierra
8. Populous II — Electronic Arts
9. Populous — Electronic Arts
10. Wing Commander — Origin

Markt&Tec

# DAN

## FÜR DEN GR
## AUFTRITT CE

Wie jedes Jahr waren auch 1992 wieder zahlreiche Fachleute, Autoren, Geschäftspartner und natürlich Leser auf unserem CeBIT-Messestand. Zahlreiche Aktionen, Expertenrunden, das große Gewinnspiel und vieles mehr boten allen CeBIT-Besuchern eine gute Chance, Markt&Technik einmal näher kennenzulernen. Wir möchten uns deshalb an dieser Stelle bei allen bedanken, die uns auf der CeBIT besucht haben!
Denn die intensive und fruchtbare Kommunikation mit Ihnen ist die Basis für unseren erfolgreichen Auftritt.
Also: Bis zur nächsten CeBIT ´93!



Experten im Gespräch

Markt&Technik

Markt&Technik

Markt&Technik

hnik

# KE

## ROSSEN
## EBIT'92

Markt&Technik im Dialog: Gespräche, Diskussionen, Experten-Treffs - auf unserem Stand gab es viele Möglichkeiten, Computer-Know-how auszutauschen.



## 395 Fachbücher& 15 Fachzeitschriften

Erstmals war die ganze Palette des Computerwissens von Markt&Technik versammelt: Für viele Besucher eine willkommene Gelegenheit das gesamte Spektrum der Bücher und Zeitschriften kennenzulernen.

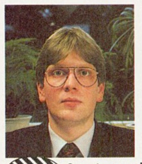
**Die überwältigende Anzahl der Teilnehmer beim großen Markt&Technik-250.000,- DM-Gewinnspiel hat uns sehr gefreut. Schließlich gab es ja auch viele tolle Preise zu gewinnen... Und das sind unsere Gewinner:**





1 Gewinner des PREIS

Das chice Peugeot 205CJ-Cabrio hat einen glücklichen Gewinner gefunden: Herr Michael Brat aus Uslar. Herzlichen Glückwunsch von der ganzen Markt&Technik-Mannschaft und gute Fahrt oben ohne!



2 Gewinner des PREIS



Die Reise nach New York wird sich Herr Ralph Winzler aus Mechernich genehmigen. Unser Reise-Wunsch: Einen guten Flug und erlebnisreiche Tage in dieser Welt-metropole!



3 Gewinner des PREIS

Herr Niclas Brand aus Hamburg wird in Zukunft mit dem professionellen Laptop von COMPAQ unterwegs sein. Byte mobil!




## Deutschlands Nr.1 für Computerwissen




**Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.**

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

## Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

## Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Knut, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

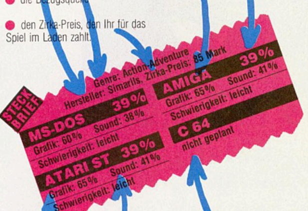
## Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-Prädikat* und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

**Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:**

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.




- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*




**Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.**



**"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.**

## Softwarelieblinge

Momentan spielt…

***…Martin Gaksch***
Super Formation Soccer (Super Famicom), Grand Prix (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

***…Richard Eisenmenger***
Black Crypt (Amiga), Locomotion (Amiga), Fire and Ice (Amiga), Super Contra (Super Famicom)

***…Winnie Forster***
Fatal Fury (Neo Geo), Advanced Military Commander (Mega Drive), Super Contra (Super Famicom), Monopoly (Game Boy)

***…Volker Weitz***
Grand Prix (Amiga), Advanced Military Commander (Mega Drive), Beholder 2 (MS-DOS), Monkey Island 2 (MS-DOS)

***…Michael Hengst***
Advanced Military Commander (Mega Drive), Amberstar (ST), Soul Blader (Super Famicom)

***…Boris Schneider***
Multimedia Beethoven (MS-DOS), A-Mazing Tater (Game Boy), Nova 9 (MS-DOS), Steel Talons (Arcade)

***…Knut Gollert***
Fire and Ice (Amiga), Uncharted Waters (MS-DOS), Lucky Dime Capers (Game Gear), John Madden Football (Amiga)

| | Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel |
|---|---|---|---|---|---|
| Knut Gollert kn | | | | | |
| Martin Gaksch mg | | | | | |
| Richard Eisenmenger ri | | | | | |
| Michael Hengst mh | | | | | |
| Volker Weitz vw | | | | | |
| Winfried Forster wi | | | | | |
| Boris Schneider bs | | | | | |




# Tierisch gut

Die Mördermuschel dient als universelles Sprungbrett — nicht sehr nett, aber äußerst praktisch

Andrew Braybrook, seines Zeichens britischer Starprogrammierer, schlägt erneut zu. Bekannt geworden durch Kultspiele wie *Uridium* oder *Paradroid* werkelte er seit Anfang '91 an *Fire and Ice*. Während der Chef des Graftgold-Teams und enger Braybrook-Freund Steve Turner das ordentliche *Realms* ablieferte, setzte Andrew sich mit zwei Grafikern und einem Musiker zusammen, um einmal ein "ganz anderes" Jump'n'Run auf die Beine zu stellen.

Im Spiel dreht sich alles um *Cool Coyote*, einen recht intelligenten Abkömmling seiner in Nordamerika beheimateten Hunderasse, der sich auf seinem Weg durch fünf unterschiedliche Welten allerlei gefallen lassen muß. Der arme Vierbeiner darf Naturunbilden trotzen, sich gegen diverse Unholde verteidigen und dabei auch noch einen kühlen Kopf bewahren. Doch er heißt nicht umsonst *Cool Coyote* und läßt sich demnach nur schwer beeindrucken. Rauchende Köpfe, schweißnasse Hände und verkrampfte Körperhaltung beim Spieler sind schon wahrscheinlicher.

Ihr steuert den frechen Präriewolf, der springen, rennen, schwimmen und sich bücken kann, mit Hilfe des Joysticks. Dabei geht's pro Welt durch mehrere Abschnitte, in denen Eure Aufgabe darin besteht, einen Schlüssel zusammenzubauen, der Euch die Ausgangstür öffnet. Die sechs Schlüsselteile werden von ganz bestimmten Gegnern hinterlassen, nachdem sie pulverisiert wurden. Dazu beschießt Ihr selbige mit Euren Eiskügelchen. Die kleinen Bösewichte werden dann für eine bestimmte Zeit eingefrostet — Berührung genügt, schon zerbrökkeln sie in ihre Einzelteile. Jeder Gegner ist jedoch nur für eine bestimmte Zeit "schockgefrostet". Tauen sie wieder auf, ist ein weiterer Beschuß nötig, um sie in den eiskalten Zustand zurückzuversetzen. Berührt der Coyote die aufgetauten Gegner, kippt er um und hört die Vöglein singen — ein Leben ist futsch.

Im Spiel trefft Ihr an feindlichen Sprites auf so ungefähr alles, was das Jump'n'Run-Genre zur Zeit bieten kann. In der Arktis warten Schneeballbomber-Möwen, niedliche Pinguine, kleine skifahrende Vögelchen, schneeballwerfende Eskimos und übers Eis rutschende Walrosse. In Schottland, der zweiten Welt, geben sich Häschen, Mäuse, schwerbewaffnete Schotten und Raben ein Stelldichein. Die dritte Welt entführt den Coyoten auf den Meeresgrund, zu Fischen, Schildkröten, Krabben und Tintenfischen, während in der fünften, der Dschungelregion, speerwerfende Eingeborene, fleischfressende Pflanzen und gierige Katzen im Urwalddickicht lauern. Habt Ihr auch diese Levels hinter Euch gelassen, trefft Ihr in einem Tempel auf Geier, die mit Felsbrocken um sich werfen, auf schwertschwingende Priester und feuerspuckende Drachenköpfe. Die vorletzte Welt, ein kleiner Himmelsgarten, bietet weniger Bösewichte, dafür um so mehr Bonusspender und knifflige




Der Vulkan im Hintergrund spuckt Feuer — Vorsicht: sein mächtig heiß!




1983 gründeten **Steve Turner**, heutiger *Graftgold*-Chef und **Andrew Braybrook** das Computerspiel-Label *ST-Software*. Damals programmierten sie noch in Steves Eßzimmer. Nach einigen Spielen für C 64, Dragon 32 und ZX Spectrum riefen sie 1985 *Graftgold* ins Leben. Mit Klassikern wie *Paradroid* und *Uridium* machte sich das Team schnell einen Namen. Fast jedes weitere Produkt wurde ein Renner. *Rainbow Islands*, *Paradroid '90* und *Super Off Road* zählen auf den 16-Bit-Maschinen noch heute zu den besten Spielen. Steve Turners neuestes Produkt, *Realms*, ließ ungewohnterweise einige Lücken blikken. Auch Konsolenbesitzer dürfen sich bald über erste Graftgold-Produkte freuen. Das siebenköpfige Team arbeitet schon fleißig an einigen Mega-Drive-Titeln. Genaueres plaudern wir in Kürze aus.

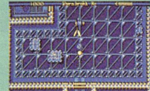
**Rainbow Islands (Amiga)**



**Realms (Atari ST)**



**Andrew und Steve**



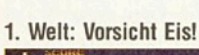
**Paradroid '90 (Amiga)**

Hüpfeinlagen von Inselchen zu Inselchen. Last, but not least das Finale in Ägypten: Nachdem Ihr Euch gegen Mumien, Feuergeister und abrockende Ägypter durchgesetzt habt, wartet der oberste aller Obermotze (jede Welt hat übrigens seinen eigenen). Das Finale feiert der coole Coyote mit einem riesigen Priester, der sein feuriges Händchen einsetzt und zu fortgeschrittener Stunde zu einer seltsamen, schlangenähnlichen Feuerballansammlung wird. Bevor diese jedoch zu bewundern ist, harren unzählige Gegner ihrer Atomisierung. Die Anzahl derselben in einem Level ist glücklicherweise begrenzt: Habt Ihr einen bestimmten Level-Abschnitt "gereinigt", bleibt er auch sauber. Lauft Ihr also zu einem späteren Zeitpunkt wieder dorthin, könnt Ihr beruhigt nach kleinen Extras oder Bonusblöcken suchen, ohne ständig gestört zu werden. Ein Level entpuppt sich so als ein riesengroßer Raum, den es zwar eigentlich nur zu durchqueren gilt, der aber auch allerhand Punkte- und Extraspender abseits des Weges zum Ausgang bereithält.

Es lohnt sich, diverse Umwege zu nehmen, um allerhand Punkte und Extraleben abzuräumen. Letztere erscheinen in Form riesiger Knochen, auf die sich ein wahrer Coyote natürlich mit Freuden stürzt. Unterwegs tauchen, einmal angeschossen, Eisblöcke auf, die auf weiteren Beschuß Extra-



**Schatzkisten locken mit massig Bonuspunkten**



**1. Welt: Vorsicht Eis!**



**3. Welt: Tiefseehatz**



**5. Welt: Tempel der tausend Tiere**



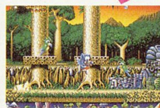
**7. Welt: feuriger Tutenchamun**







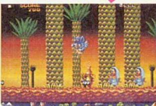
**2. Welt: auf Krokos übers Wasser**



**4. Welt: Rettet den Regenwald!**



**6. Welt: in den hängenden Gärten**



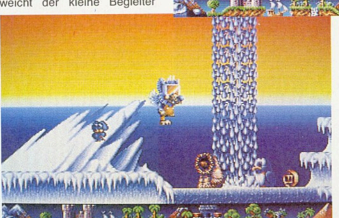
**7. Welt: mit Sonnenbrille unterwegs**

waffen, Schutzschilde oder Smartbombs, manchmal auch Schlüsselteile hergeben. Als Treppchen zu geheimen "Warps" oder Bonusräumen sind sie ebenfalls zu gebrauchen. So kann es passieren, daß Ihr zum Beispiel einen Level weiter "gebeamt" werdet, ohne Euren Schlüssel komplettiert zu haben. An oben genannten Extrawaffen findet der niedliche Hund verschiedene Arten von Streuschüssen, Minen und sogar eine, redaktionsintern "Mega-Wau-Wau" genannte Superwaffe. Aktiviert Ihr diese, bellt der Coyote ordentlich laut — Folge: die angekläfften Sprites stehen fassungslos und gefroren bereit. Besonders niedlich ist das Regenwölkchen, das auf Eure Feinde regnet. Nicht zu verwechseln jedoch mit den Schlechtwetterwolken, die Smart-Bomben (hier Schneeflocken) hergeben. Diese sausen irgendwo im Level durch die Luft und geben bei Beschuß nach einer bestimmten Zeit Schneeflocken, sprich: Smart-Bomben frei. Kurz danach verwandeln sie sich jedoch in echte Gewitterwolken, die wild durch die Gegend blitzen. Sucht Ihr nicht alsbald das Weite, werden Ihr mit etwas Pech geröstet.

An weiteren Gags und Überraschungen mangelt es *Fire and Ice* ebenfalls nicht. Besonders auffallend ist Euer Freund "Poppy". Auf diesen kleinen Hund trefft Ihr an den endlegendsten Ecken eines Levels. Habt Ihr Ihn gefunden, agiert er, mit mehr oder weniger Intelligenz, als Euer "Satellit". Wenn Ihr also schießt, tut Poppy selbiges. Lauft Ihr weiter, weicht der kleine Begleiter nicht von Eurer Seite; ist mit seinen kleinen Beinchen jedoch etwas arm dran: Poppy ist wesentlich langsamer als der Coyote. Ständig auf ihn zu warten lohnt sich jedoch, da er bei feindlicher Übermacht fleißig mitballert und am Level-Ende ein Extraleben bringt. Zu viel Zeit darf man sich beim Punktesammeln jedoch nicht lassen: Trödelt Ihr, erscheinen plötzlich Feuerbälle, die Euch bei Berührung ein Leben stibitzen. *kn*

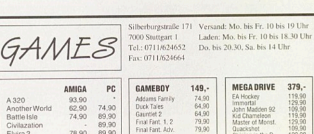


**Der letzte Endgegner schleudert Flammenbälle in Eure Richtung**











Vor jedem Level erscheint glücklicherweise eine Übersichtskarte

**Super**

Was würden Jump'n'Run-Fans auf dem Amiga ohne Andrew Braybrook machen? Nach dem grandiosen *Rainbow Islands* haucht uns sein aktuelles Werk erneut Lebensfreude ein. Während sich der Sound noch auf dem "Gut gemacht!"-Niveau bewegt, tront die Grafik auf dem Superklasse-Podest. Jeder Pixel paßt, wurde liebevoll auf das Nachbarsprite abgestimmt und strahlt soviel Charme aus, daß man den Blick nicht mehr wenden will. Das Schönste daran: nicht nur Qualität, sondern auch Quantität ist vollkommen zufriedenstellend. Das gilt natürlich auch für das Spiel. *Fire & Ice* hat man nicht an einem Abend durchgezockt. Der gehobene (aber nie unfaire) Schwierigkeitsgrad sowie die Masse an Leveln und Abschnitten sorgen garantiert für mehrwöchigen Jump'n'Run-Spaß. In Sachen Kritik fällt mir nur eine Kleinigkeit ein, die *Fire & Ice* den Sprung in die 90er-Riege verwehrt: Das innovative, geniale, alles bestimmende Spielelement (wie zum Beispiel der Regenbogen bei *Rainbow Islands*) fehlt. Angesichts der Brillanz aller anderen Features kann man darüber allerdings gnädig hinwegsehen. *Fire & Ice* ist oberste Bürgerpflicht für jeden Amiga-Besitzer, der halbwegs mit Jump'n'Runs verbandelt ist.

**Super**

Wunderbar! Andrew Braybrooks neuester Geniestreich: *Fire and Ice* — das 92er Nonplusultra in Sachen Amiga-Jump'n'Run. Die famose Steuerung des Coyoten, die faire Kollisionsabfrage sowie verschiedene intelligente Gegner lassen den Spieler nicht mehr los. Vom allerersten Anspielen sollte man sich jedoch nicht täuschen lassen. Die erste halbe Stunde macht *Fire and Ice* eine gute Figur, entpuppt sich als solides Jump'n'Run. Die wahren Leckerbissen und Qualitäten setzt das Programm jedoch erst bei genauerem Betrachten frei. Nach mehrstündigem "Gassi-Gehen" hat man sich schlichtweg verliebt. An besonders kniffligen Stellen rutschte mein Finger, nach Abgabe des letzten Lebens, sogar zum Reset-Knöpfchen. Ein geruhsamer Fernsehabend wollte sich jedoch nicht einstellen. Ständig zuckten Finger und Beine in Richtung Amiga — *Fire and Ice* lauerte schon im Diskettenschacht. Die Motivation, es nochmal zu probieren ist übermächtig, und so ertappt man sich beim neuerlichen Einschalten des Rechners. Und prompt: Die üble Stelle wird gemeistert. Der Schwierigkeitsgrad ist teilweise harsch, ändert sich aber ständig. Ist der eine Teil besonders schwer, entpuppt sich das nächste Level als wahre Punktegrube und frischt den Lebenvorrat wieder auf. Im Endeffekt ist *Fire and Ice*, nicht zuletzt dank oberputziger Grafik und vielen Überraschungen, das bei weitem beste Computer-Jump'n'Run der letzten zwei Jahre.

**STECKBRIEF**

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Renegade, Zirka-Preis: 90 Mark

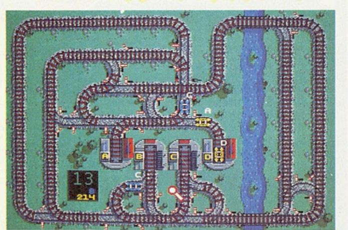
**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA 85%**
Grafik: 87% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
nicht geplant

## Tuff Tuff


Je schneller Ihr fertig seid, desto mehr Punkte gibt's am Ende

# Locomotion

Querdenker hergehört: 108 fertige Klicktüfteleien erwarten Euch in *Locomotion*. Auf einem zwölf mal acht Felder großen Zugstreckennetz habt Ihr die Herrschaft über alle Weichen. Will ein Zug von Bahnhof x nach Bahnhof y, seid Ihr dafür verantwortlich, die Weichen per Mausklick so zu stellen, daß er ungehindert passieren kann. Kompliziert wird's dann, wenn mehrere Züge ihr Unwesen auf den Schienen treiben. Ein paar Kollisionen sind erlaubt; je nach Level muß allerdings eine bestimmte Anzahl Züge im Zielbahnhof eintreffen. Anfangs ist jeder Bahnhof mit einem Buchstaben gekennzeichnet. In schwierigeren Gleisbaukästen verschwindet die Zielbahnhof-Kennzeichnung neben dem Zug allerdings, so daß flinkes Handeln und ein kühler Kopf mit steigender Zuggeschwindigkeit notwendig sind.

Ein Level-Editor ist mit dabei. So könnt Ihr Freunden Eure ganz persönlichen Gleisgemeinheiten zukommen lassen. Mit einem Malprogramm, das Amiga-IFF-Dateien lesen kann, dürft Ihr sogar die Grafik der einzelnen Felder ändern. *ri*

gut

Endlich mal wieder eine relativ originelle Grübelpartie für Schnelldenker: 108 bunte Levels harren der Lösung. Trotz der teilweise kniffligen Zugkombinationen, vermisse ich allerdings das berühmte i-Tüpfelchen: Etwas witzigere Details und Musik hätten *Locomotion* schon wesentlich mehr Flair verschafft. Die Grafik ist dafür hübsch und übersichtlich. Wirklich lobenswert ist ein eigenes Kapitel im Handbuch, in dem erklärt wird, wie man eigene Grafiken in selbsterstellte Gleis-Levels einbaut. Während der Streckeneditor zwar etwas gewöhnungsbedürftig ist, geht die Bedienung im eigentlichen Spiel flott von der Hand. Ein prima Knobelspektakel nicht nur für Eisenbahnfans.




Genre: Denkspiel
Hersteller: Kongsoft, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

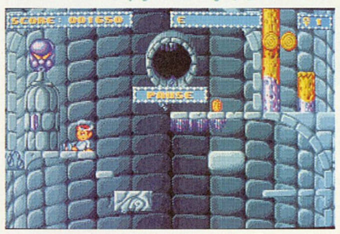
**MS-DOS**
in Vorbereitung

**AMIGA 74%**
Grafik: 53% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
in Vorbereitung

## Nobody's perfect



Im ersten Level wird von oben nach unten gescrollt (ST)

# No Buddies Land

Alte Sünden rächen sich irgendwann doch: Vor 224 Jahren habt Ihr einen garstigen Dämonen in eine klitzekleine Flasche gesteckt. Im Lauf der Zeit wurde der Fiesling natürlich recht sauer, und so richtet sich all sein Zorn gegen Euer Heimatland. Kaum ist er durch einen unglücklichen Zufall dem Fläschchen entstiegen, schickt er jede Menge tödliche Wolken Richtung *No Buddies Land* — ein Regenschauer jagt den anderen.

Somit steht Euer Auftrag fest: Durchkämmt die fünf Levels, die zwischen Startpunkt und Dämonensitz liegen und vertreibt den Schurken. Unterwegs sammelt Ihr Schlüssel ein, weicht den Vasallen des Bösen aus, kauft in Shops Extras und löst so manches Rätsel. Um das hehre Ziel zu erreichen, müßt Ihr vor allem sprungtechnisch geschult sein. Bewegliche Plattformen fordern zu pixelgenauen Hüpfern auf, energiefressende Feinde heften sich Euch an die Fersen. Mit einer kleinen Pistole könnt Ihr zum Glück einige Schurken in die Flucht schlagen, hartgesottene Frechdachse lassen sich ungerner vertreiben. *mg*

geht so

Vor drei Jahren hätte mich *No Buddies Land* noch ein paar Tage faszinieren können. Heutzutage reizt die Kombination aus simplem Plattformgehüpfe und statisch herumlaufenden Feinden keinen mehr. Alle entscheidenen Aspekte (Grafik, Sound, Spielspaß) versacken im No-Name-Mittelmaß. Irgendwie hat das Spiel zwar einen hilflos-sympathischen Touch, doch nur aus Mitleid gibt wohl keiner 80 Mark aus — zumal man selbst den Anflug von Abwechslung vermißt. Hartgesottene Jump'n'Runner, die solche Highlights wie *Fire & Ice* schon haben, dürfen probehüpfen. Technisch ist die ST-Version übrigens ganz solide — das Scrolling macht keine größeren Mucken.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA**
in Vorbereitung

**ATARI ST 57%**
Grafik: 60% Sound: 50%
Schwierigkeit: mittel

**C 64**
nicht geplant

## Steinzeitrotoren



Mit dem hölzernen Gunship in die Steinzeit (Amiga)

# Ugh!

Wer kennt nicht das gute alte *Space Taxi*: Männchen von Punkt A nach B chauffieren und dabei noch die Gravitation überlisten. Daß schon zu Steinzeiten die befellten Urgesellen per Hubschrauber befördert wurden, erschüttert heutzutage allerdings jeden geschichtsbewußten Computerspieler. Der Fantasie sind jedoch keine Grenzen gesetzt, und so schwingt sich der Urmensch mit einem herzhaften *Ugh!* in die Flugschüssel.

Eure Aufgabe besteht darin, pro Level eine bestimmte Anzahl der Menschlein zu ihren Zielplattformen zu transportieren. Dabei steuert Ihr den Holzhubschrauber mit dem Joystick. Rauscht Ihr mit allzuhoher Geschwindigkeit gegen die Wände, geht's abwärts. Auf einigen Plattformen lauern zudem Urtiere, die mit einem beherzten Steinwurf außer Gefecht gesetzt werden. Selbst schlafende Dinosaurier, die Euch während des Fluges anblasen, fehlen nicht. Nahrung (Energie) für den Flieger findet Ihr nach der Bombardierung. Mit einem Kumpel darf sogar im Team geflogen werden. Einer fliegt "Taxi", der andere sammelt Nahrung. *kn*

gut

Ach du meine Güte! Was für putzige Grafik haben die Leute einer so uralten Spielidee gewidmet. Die Urmenschlein sind gerade mal sechs Pixel hoch, aber toll animiert. Die Hintergründe gerieten wunderschön stimmungsvoll, die auftretenden Tierchen zum Knuddeln niedlich. Besonders der schlafende Dino hat's mir angetan. Die verschiedenen Musikstücke untermalen das steinzeitliche Flair gut. An Ideen mangelts ebensowenig. Die Regenschauer sind ausgeklügelt — die Steinwerferei ist sogar noch eine Ecke innovativer. Allein die ausgelutschte Grundidee läßt ein "Super" nicht zu — für die x-te *Space-Taxi*-Variante macht *Ugh!* jedoch (vor allem zu zweit) ordentlich Spaß.

**STECKBRIEF**

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Playbyte, Zirka-Preis: 50 Mark**

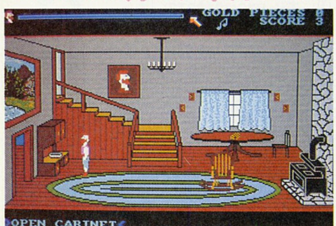
**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA 70%**
Grafik: 72% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**
nicht geplant

**C 64**
nicht geplant

## Der aus der Vorzeit kam




*Maddog Williams* ist besser als sein Aussehen andeutet (Amiga)

# Maddog Williams

Duridian ist ein Fantasyland wie es im Buche steht. Neben den obligatorischen tiefen Wäldern, geschäftigen Städten und alten Burgen gibt's auch in Duridian den unvermeidlichen bösen Buben. Serak heißt der Finsterling, der (in grauer Vorzeit besiegt) jetzt wieder aufmuckt. *Maddog Williams* heißt der Märchenheld, der aufbricht, um Serak das Handwerk zu legen. Ihr übernehmt im gleichnamigen Spiel die Führung unseres Heroen.

Im Stile der Sierra-Adventures bewegt Ihr Maddog Williams durch einzelne 3-D-Bildschirme via Joystick. Die Tastatur wird benutzt, um beispielsweise Gegenstände genauer zu untersuchen oder aufzusammeln und Schränke zu öffnen. Unterhaltungen mit anderen Einwohnern laufen nach ähnlichem Strickmuster ab: Per Tastatur werden die betreffenden Spielfiguren in Englisch ausgefragt. Wird der Gesprächspartner grantig, dürft Ihr in einer Actionsequenz die Waffen sprechen lassen. Ein farbiger Balken am oberen Bildrand gibt Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand. *mh*

**geht so**

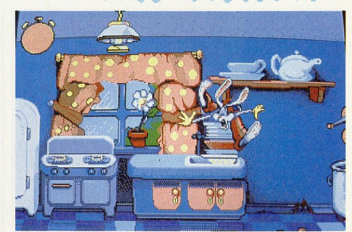
Gewagt, gewagt: Wer hätte gedacht, daß sich eine Softwarefirma traut, heutzutage noch ein solches Spiel zu veröffentlichen. Unter Farbarmut leidende Blockgrafik, Minimalsound, eine Bedienung wie in den Gründertagen der Computerspiele und ein Kopierschutz, der an Frechheit grenzt, lassen den Adventure-Kenner erst einmal heftig zusammenzucken. *Maddog Williams* ist wahrlich kein Paradebeispiel für die Fähigkeiten des Amigas. Begleitet Ihr den Helden ein wenig länger durch das Abenteuer, und übersieht man die technische Mangelkost, bietet *Maddog Williams* allerdings mehr Spielvergnügen als so manches High-Tech-Adventure neueren Datums.

**STECKBRIEF**

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Game Crafters, Zirka-Preis: 90 Mark

| | |
|---|---|
| **MS-DOS** in Vorbereitung | **AMIGA 58%** Grafik: 43% Sound: 36% Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST** nicht geplant | **C 64** nicht geplant |

## Falscher Hase



Roger hat sich mal wieder gründlich vertan (MS-DOS/VGA)

# Roger Rabbit

## In Hare Raising Havoc

Roger Rabbit darf mal wieder auf das zigarrenrauchende Baby Hermann aufpassen. Doch dieser Schlingel macht sich natürlich aus dem Staub, um der Molkerei nebenan einen Besuch abzustatten. Roger muß ihn nun finden, bevor Mutti nach Hause kommt. Ihr übernehmt die Rolle des Chaos-Hasen und stürzt Euch in ein Comicabenteuer auf der Suche nach Hermann und der Liebe von Jessica. Der Trickfilmheld wird mit dem Joystick innerhalb eines Raumes gesteuert, aus dem es herauszukommen gilt. Auf Knopfdruck veranlaßt Ihr Roger, diverse Aktivitäten zu starten: springen, treten, ziehen, bücken und so weiter. Um aus dem Zimmer zu kommen, müssen bestimmte Aufgaben in richtiger Reihenfolge erledigt werden. Ihr findet wichtige Utensilien oder setzt diverse Geräte in Betrieb. Roger erlebt so manche Pleite, haucht sein Leben jedoch nie aus. Der "Game Over"-Schriftzug leuchtet lediglich nach Ablauf der Zeit. *kn*

**na ja**

Hinter dem Spiel steckt eigentlich eine ganz nette Idee. Die Umsetzung ist allerdings buchstäblich in die Hose gegangen. Die VGA-Grafik sieht klobig aus (wo sind die 256 Farben?), das Scrolling ruckelt übermäßig und die Steuerung entpuppt sich als dermaßen lahm und ungenau, daß gewollte Aktionen meist in einem Fiasko für den armen Roger enden. Allenfalls die Animationen des langohrigen Freundes sind gelungen und veranlassen den Spieler sogar zu einem Lächeln. Die Puzzles hingegen sind lediglich durch stupides Ausprobieren lösbar. Wer heutzutage ein lustiges Rätselspielchen sucht, sollte eher zu *Gobliiins* greifen — *Roger Rabbit* ist von Anfang an langweilig.

**STECKBRIEF**

Genre: Denkspiel
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

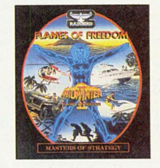
| | |
|---|---|
| **MS-DOS 39%** Grafik: 58% Sound: 34% Schwierigkeit: schwer | **AMIGA** in Vorbereitung |
| **ATARI ST** nicht geplant | **C 64** nicht geplant |

# *Entfachen Sie eine Flamme der Freiheit*

Atlantic Federation
seeks undercover
agents with the cunning,
wits and ambition
kindle the "Flames
dom" before the
light is
ned.
C.O.B.R.A.

# *zu einem wilden Feuer der Revolution*




**Flames of Freedom**, für IBM PC kompatible Geräte, Commodore Amiga und Atari ST. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326

## Halbe Portion



Ihr habt die Wahl: Schnell durch den Level oder sorgfältig abgrasen.

# Son Shu Si

Vor langer, langer Zeit wurden aus dem Königreich Shou Seou die bösen Priester des Dämonen Taar-Ka verbannt. Als eines Tages der König erkrankt, stellt sich heraus, daß sich der Fluch dieser Krankheit nur durch die Vernichtung dieses Taar-Ka beheben läßt. Ihr steuert den einzigen Helden, der glaubt dieser Aufgabe gewachsen zu sein — *Son Shu Si* — durch zahlreiche horizontal scrollende Levels und achtet darauf, nicht versehentlich mit Monstern oder deren Wurfgeschossen zusammenzurempeln. Alles, was Flora und Fauna einer kleinen japanischen Insel so zu bieten haben, stellt sich Euch in den Weg: Fleischfressende Pflanzen-Stoßtrupps, im Rhythmus der Hintergundmusik hüpfende Pilze und fliegende Hunde begegnen Euch auf der Wanderung. Zur Wehr setzen kann sich der kleine Held auch: Mit Magie und einem Druck auf den Feuerknopf erzeugt er kleine Blitzstrahlen. Schuß und Wirkung ändern sich je nach Waffe, die Ihr entweder finden oder in einigen Shops für aufgesammelte Münzen erstehen könnt. *ri*

**geht so**

Wenn man das erste Mal durch die Level-Landschaft der *Son Shu-Si*-Welt rennt, wird man regelrecht erschlagen von so viel Chaos und seltsam verwirrenden Spielelementen. Plattformen hier, auf- und abschwebende Felder dort; plötzlich stößt ein Geschwader Schmetterlinge aus den Wolken und eine bizarre bildschirmhohe Venusfliegenfalle läßt nicht nur Euren Joystick, sondern auch die übrige Grafik erbeben: es fängt peinlich an zu ruckeln — zuviel des Guten. Die Obermotze am Ende jedes Levels sind lieblos programmiert und nicht ausgewogen ausgetüftelt. Einzig erfreulich sind die vielen grafischen und technischen Elemente, die ein gewisses Maß an Motivation retten.




Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Loriciel, Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA 46%**
Grafik: 52% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST 46%**
Grafik: 52% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel

**C 64**
nicht geplant

## Ladehemmung




Mächtig hektisch im Gemetzel — Eure Energie wird unten angezeigt

# Alcatraz

San Francisco 1996. Die ehemalige Gefängnisinsel *Alcatraz* wurde vom Oberdrogenboß Miguel Tardiez zum Hauptquartier auserkoren. An Euch liegt es nun, den internationalen Drogenring auszuheben.

Der inoffizielle *Hostages*-Nachfolger bietet einen etwas anderen Spielaufbau als die damalige Geiselbefreiung. Ihr lauft abwechselnd vor horizontal scrollendem Hintergrund und in einem 3-D-Flur durch drei Levels. Trefft Ihr einen von den Gesellen gilt: Wer zuerst schießt, lebt länger. In den zweidimensionalen Teilen des Spiels läßt jeder gemeuchelte Feind seine Waffen zurück. Ihr hebt sie einfach auf, und könnt so zwischen verschiedenen Tötungsarten wählen: den Gangster einfach abschießen, mit dem Flammenwerfer brutzeln oder mit Granaten in die Luft sprengen. In den 3-D-Szenen muß sogar gezielt werden — dafür gibt's auch nur eine Waffe (M16). In diesen Abschnitten warten diverse Aufträge (klauen, sprengen, meucheln etc.).

Habt Ihr einen zweiten Mitspieler zur Hand, darf gleichzeitig gekämpft werden. *kn*

**na ja**

*Alcatraz* bietet simples Abballern der schnödesten Art: Der Vorgänger *Hostages* bot wesentlich mehr Abwechslung und taktisches Potential. Hier wird jedoch nur noch durch die Gegend gerannt und fleißig durch die Luft geballert. Die Grafik ist nicht gerade schön, der Sound zwar passend, aber etwas geschmacklos ("Krach! Ahhh! Gurgel!"). Allenfalls die Animationen und Handgranatenexplosionen sehen recht gut aus. Der Zwei-Spieler-Modus hebt den versackten Spielspaß gerade noch ins knappe Mittelmaß. Bestenfalls für Computerspieler mit militanter Veranlagung empfehlenswert. Alle "normalen" Gemüter sollten Abstand nehmen: *Alcatraz* ist gewaltig gewalthaltig.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark

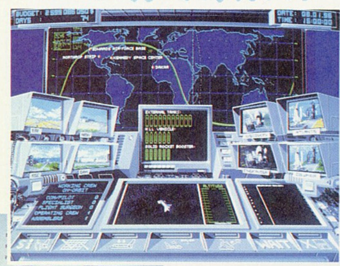
**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA 47%**
Grafik: 58% Sound: 29%
Schwierigkeit: mittel

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
nicht geplant

## Ab in den Orbit



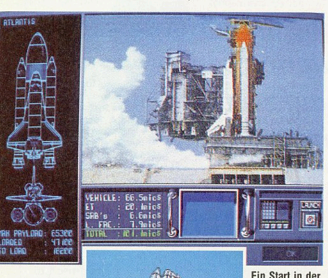
Prächtig: dasselbe Menü in VGA

Spartanisch: ein Menü von 1986

# Space MAX

Bevor T. L. Keller unter die Spieldesigner ging, arbeitete er als Systemanalytiker beim Jet Propulsion Laboratory in Pasadena. Dort entwickelte er ein Managementprogramm für zukünftige Raumprojekte der Nasa, das bei "Mariner"-, "Viking"- und "Voyager"-Missionen eingesetzt wurde. Basierend auf seinen Erfahrungen bastelte er 1986 für die amerikanische Firma "Final Frontier Software" die Wirtschafts- und Managementsimulation *Space MAX*. Leider wurde dieses auf den ersten Blick recht unscheinbare Programm (siehe Fotos) kaum beachtet und verschwand in der Versenkung. Zum Glück erinnerte man sich bei Starbyte dieses Programms und erwarb eiligst die Rechte. Die neue *Space-MAX*-Version hat äußerlich kaum etwas mit dem Originalprogramm gemeinsam: Die simple CGA-Grafik wurde durch VGA-Bilder und digitalisierte Fotos ersetzt, einfache Tastenmenüs in grafische Benutzeroberflächen verwandelt. Spielerisch hat sich dagegen nichts geändert. Eure Aufgabe: Planung, Errichtung und Betrieb einer vollständig autarken Orbitalstation.

Euch stehen ein begrenztes Budget, vier Shuttles, eine Versorgungsrakete und ein Mannschaftspool zur Verfügung. 16 unterschiedliche Modultypen können anschließend im Orbit zusammengebaut, bemannt und versorgt werden. Kommt der astrale Laden auf Touren, produziert Ihr in der Schwerelosigkeit die unterschiedlichsten High-Tech-Konsumgüter. Leider seid Ihr bei Eurer Managertätigkeit zahlreichen Widrigkeiten ausgesetzt: Die Shuttle-Starts verzögern sich, Crew-Mitglieder werden krank, technische Probleme treten auf, der Nachschub stockt — für Aufregung ist reichlich gesorgt. Statistik-Freaks dürfen sich an einem Haufen Tabellen und Zahlenkolonnen sattsehen und können alle Ergebnisse sogar ausdrucken lassen. Damit die Arbeit nicht zu trocken wird, dürft Ihr im Orbit die Station eigenhändig zusammenbauen und jederzeit verändern. *vw*



Ein Start in der neuen Version

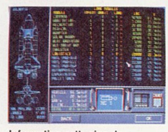
Ein Shuttle-Start in der Urversion

Super

*Space MAX* ist eine Wirtschaftssimulation ohne Fehl und Tadel: Jede Spielaktion zeugt von der umfassenden Kompetenz des Designers. Man kann es Starbyte gar nicht hoch genug anrechnen, diesen Spiele-Oldie in überarbeiteter Form auf den Markt zu bringen. Die digitalisierten Start- und Landesequenzen sind aufs Schönste in die Simulation eingebunden und erhöhen die Authentizität auf dramatische Weise. Selbst Spieler, die andere Wirtschaftsknobeleien am Wochenende lösen, bekommen hier eine harte Nuß vorgesetzt. So erweist sich die Möglichkeit eines Computerausdrucks als segensreich: Der Profi kann seine Bilanzen in aller Ruhe am Schreibtisch durchgehen und die nächsten Züge planen. Wer sich für das immer noch hochaktuelle Thema interessiert und die komplexen Probleme kennenlernen möchte, ist mit *Space MAX* sehr gut beraten. Nach all dem Durchschnitt der letzten Zeit endlich eine moderne und langfristig fesselnde Wirtschaftssimulation aus Deutschland.

Der erste Orbiter lädt einen Sonnenkollektor aus

Nach erfolgreicher Mission geht's zurück auf die Erde



Information satt: eine der zahlreichen Tabellen




Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 70 bis 100 Mark

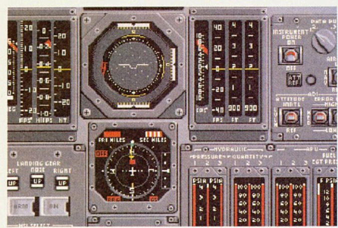
**MS-DOS 80%**
Grafik: 66% Sound: 59%
Schwierigkeit: einstellbar

**AMIGA**
in Vorbereitung

**ATARI ST**
nicht geplant

**C 64**
in Vorbereitung

## Challenger lebt!



Eines der vielen Schaltpulte, die auch als Poster beiliegen

# Shuttle

Möglichst realistisch müssen Computersimulationen heutzutage sein: Nach *A 320* wird uns ein waschechter (Space-)*Shuttle*-Simulator präsentiert. 25 der ersten Raumpendlermissionen müßt Ihr bestehen, alle Instrumente plangemäß bedienen und besonders auf das Timing achten. Angefangen vom ersten Testflug bis hin zum Challenger-Unglück 1986 bleibt Euch nichts erspart. Im Weltall angekommen, dürft Ihr Satelliten aussetzen und im Raketenanzug herumdüsen. Ungeachtet dessen muß natürlich der Zeitplan strikt eingehalten werden. Eure Hauptaufgabe im *Shuttle*-Simulator besteht prinzipiell darin, zum richtigen Zeitpunkt die richtigen Schalter zu finden und in der richtigen Reihenfolge in die richtige Richtung zu drücken. Dazu könnt Ihr mit der Maus über eine ganze Latte verschiedener Pulte scrollen. Zum Glück gibt es auch Menüpunkte, mit deren Hilfe man die vielen Knöpfe sofort anwählen kann. Geschicklichkeitsarbeit ist ebenfalls gefragt, wenn die Landung bevorsteht und das *Shuttle* manuell auf den Boden zu bringen ist. *ri*




Spielerisch bleibt *Shuttle* ganz klar auf der Strecke. Ihr macht im Prinzip nichts anderes als die Schaltpulte zu suchen und an den Schaltern herum zu experimentieren — auch Simulationsprofis werden glasklar unterfordert. Ohne die Zeitrafferfunktion wären die Missionen durch zahlreiche Nervenzusammenbrüche des Spielers gekennzeichnet. Einen minimalen Reiz birgt der Simulator dennoch: Immerhin wurden die Pults vom echten Space Shuttle gescannt. Die Professionalität, die von den vielen Panels ausgeht, vermittelt ein realistisches und geheimnisvolles "so läufts wirklich ab"-Ambiente. Spielerisch hat dieser Fact aber keine positiven Auswirkungen.




Genre: Simulation
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 140 Mark

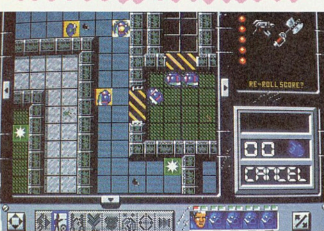
**MS-DOS 49%**
Grafik: 34% Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel

**AMIGA**
in Vorbereitung

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
nicht geplant

## Firepower



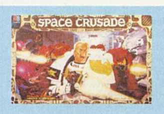

Das Spielareal scrollt bequem in alle Richtungen

# Space Crusade

Immer wenn irgendwo in der Galaxis ein kleines Problemchen auftritt, sind die Space Marines zur Stelle. In dieser Elitetruppe finden sich die härtesten Burschen diesseits des Andromedanebels — Spezialisten im Kampf gehen Aliens und außerirdische Kampfmaschinen.

*Space Crusade*, nur ein kleines Kapitel im immerwährenden Kampf des "Warhammer 40000" Universums (siehe Kasten), hat sich als Brettspielversion von MB einen festen Freudeskreis geschaffen. Bis zu drei eifrige Kommandeure dürfen ihre Kämpfer mit wenig Würfelglück und viel taktischem Gespür auf schleimige Aliens loslassen, die von einem weiteren Spieler geführt werden. In der Computerversion von Gremlin werden diese Außerirdischen vom Programm gesteuert, und wir dürfen uns ganz auf das harte Kämpfergeschäft konzentrieren. Bis zu drei Mitspieler können in 23 unterschiedlichen Missionen ihr Geschick als Leiter einer fünfköpfigen Einheit unter Beweis stellen. Gespielt wird in Runden, wobei die Marines je nach der Schwere ihrer Ausrüstung unterschiedlich weit ziehen dürfen. Das eigentliche "Spielbrett" seht Ihr aus der Vogelperspektive, alle animierten Kämpfe mit den Gegnern werden in einer isometrischen Sicht der Dinge geboten. Für jede der unterschiedlichen Aufgaben steht nur ein begrenzter Rundenvorrat zur Verfügung. Wer als erster Spieler mit seinen Schutzbefohlenen die Mission schafft und wieder sicher in seinem eigenen Raumschiff ankommt, darf sich einen Orden an die Brust heften. Bevor Ihr in den Einsatz startet, darf jeder Eurer Kämpfer eine individuelle Bewaffnung auswählen und spezielle Ausrüstungsgegenstände in den Hosentaschen verstauen. Missile-Launcher und Plasmakanonen mit variabler Wirkung sind ebenso im Angebot wie Medi-Kits, die Verletzungen heilen und Blendgranaten, die Gegner irritieren.

Immer wenn eine der unterschiedlichen Waffen zum Einsatz kommt, erwürfelt das Programm automatisch die Trefferwahrscheinlichkeit — Die entsprechenden Punkte werden von der Lebenserwartung der Spielfigur abgezogen. Weitere Datendisketten mit Zusatzmissionen sind in Vorbereitung. *vw*




Welche Waffe darf's denn sein?

Ein unüberwindlicher "Dreadnought" greift unsere Kämpfer an (Amiga)

**gut**

Na, wer sagt's denn: Im zweiten Anlauf hat es geklappt. Nach der nur mäßig motivierenden *Hero's-Quest*-Umsetzung, hat Gremlin ordentlich zugelegt. Die etwas langatmige Würfelei des Vorgängers ist jetzt geschickt in das Geschehen integriert und trägt sogar erheblich zur Spannung bei. Durch die vielfältigen Bewaffnungsmöglichkeiten und die fünfköpfige Truppe bietet *Space Crusade* erstaunliche taktische Möglichkeiten. Selbst Solospieler, die nur eine Truppe in die Schlacht führen, kommen auf ihre Kosten. Richtig spannend wird es mit drei Einsatzteams, die wahlweise auch vom selben Spieler geführt werden können: Es spricht nichts dagegen, nach Erfüllung des Auftrags die Truppe der Mitstreiter wegzufetzen und alle Orden selbst einzusacken. Man kann sich leicht vorstellen, daß Moral und Skrupel dabei schnell über Bord gehen.

## Warhammer 40 000

Milton Bradleys **Star Quest**, das dem Gremlin-Spiel zugrunde liegt, simuliert eine Episode aus dem **Warhammer-40 000**-Universum des englischen Games Workshops. Im Gegensatz zu den umfangreichen Regeln dieses Science-fiction-Strategie-Epos, ist Star Quest als relativ unkompliziertes Brettspiel gehalten, das auch von Einsteigern schnell begriffen ist. In Star Quest (engl. Originaltitel: Space Crusade) kämpfen auf der Seite des Guten die Legiones Astares, auch Space Marines genannt, die menschliche Standardeinheit des Warhammer-Universums. Ebenfalls von Milton Bradley aufgegriffen und in ein Brettspiel integriert wurden die Dreadnoughts, die riesigen Kampfroboter der Space Marines. Im MB-Brettspiel-Zusatzmodul **Star Quest: Einsatz Dreadnought** steuert Ihr sowohl Spezialeinheiten der Marines, als auch die angesprochenen Killerroboter. Wer's lieber komplizierter mag und der englischen Sprache mächtig ist, sollte zu den Originalregeln des Games Workshop greifen. Unzählige Handbücher und (Zinn-)figurensets sind zu Warhammer 40000 inzwischen erschienen — die Games-Workshop-Hauszeitung heißt "White Dwarf", enthält ungefähr zu einem Drittel Warhammer-40000-Erläuterungen und dürfte in jedem besser sortiertem Spiel- und Comicladen zu haben sein. *wi*




Genre: Strategie
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS** — in Vorbereitung

**AMIGA 70 %** — Grafik: 68 % Sound: 32 % — Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST** — in Vorbereitung

**C 64** — in Vorbereitung

# Das war nur der Anfang!

Jetzt geht's erst richtig los!

ALLEGRO

KNC SLIMLINE

LASER BLASTER

MIDISOFT STUDIO

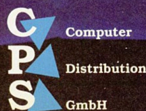
VIDEO BLASTER

VGA BLASTER

PROMISE

SOUND BLASTER PRO

SOUND BLASTER 2.0




Am Neumarkt 30
2000 Hamburg 70

Telefon: 040-656 998-0
Telefax: 040-656 79 69

ACTOR Mailbox:
040-656 69 61


Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
DM 6,50
POWER PLAY
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304,

Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde, ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig ...kommt. Selbst Engländer ... mit einigen der verwende... ...usdrücke und Phrasen ihre ...emchen — wir warten lie... ...uf die deutsche Fassung. ...ürde mir außerdem eine ...n wünschen, mit der ich ...hen Sprachausgabe und ...ählen darf.

...re
...eis: 140 Mark

| ...MIGA | 71 % |
|---|---|
| ...fik: 71 % | Sound: 60 % |
| ...wierigkeit: mittel | |
| 64 | |
| ...ht geplant | |

...arer

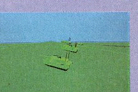
Belegt die Diskettenfassung (VGA) noch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich

An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet. *mh*




**Statt einem Haufen Text (Bild links — MS-DOS/EGA) gibt's bei der CD-Fassung an gleicher Stelle die Sprachausgabe (Bild rechts — MS-DOS/VGA)**

Speichermedium entsprechend aufgefrischt und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukäufer, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.



**Neu auf CD: *Ultima 6* & *Wing Commander 1* im Doppelpack; *Railroad Tycoon*; *M1-Tank Platoon* (MS-DOS/VGA)**



## POWER PLAY-Abokarte

**JA,** Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.
Ich will: ❑ Trantor ❑ Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

**Ich bezahle**

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D44

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

**Antwortkarte**

**POWER PLAY**
**Abonnement-Service**
**Markt&Technik Verlag AG**
**Hans-Pinsel-Str. 2**

**8013 Haar**

## POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

**Antwortkarte**

**POWER PLAY**
**Leser-Service**
**Markt&Technik Verlag AG**
**CSJ Postfach 14 02 20**

**8000 München 5**

**Dein Geschenk!**

**Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!**

✌ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

**POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...**

# POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

## Sprich geschwind



Frisch mit dem Laser auf den Tisch: Grahams Märchenwelt kommt von CD (MS-DOS/VGA).

# Kings Quest 5

Mittlerweile genießen Sierra-Adventures den Ruf, wahre Speicherplatzfresser zu sein. Dutzende Disketten voller Giganto-VGA-Grafiken und Musikstücken im Orchesterformat belegen schneller ein paar MByte auf der Festplatte, als der gestreßte Anwender seine zu klein gewordene Harddisk gegen eine größere austauschen kann. Für Spieler, die es leid sind, sich alle halbes Jahr eine größere Festplatte anzuschaffen, weil das neuste Sierra-Adventure mindestens "35" MByte Platz braucht, sollten mit einem CD-ROM-Laufwerk liebäugeln.

Eines der ersten Spiele, das vom amerikanischen Adventurehaus fürs CD-ROM umgesetzt wurde, ist *Kings Quest 5*. Belegt die Diskettenfassung (VGA) noch locker 8 MByte auf der Festplatte, so begnügt sich die CD-Version mit ein paar Kilobyte für die Spielstände. Spielerisch hat sich gegenüber der Diskettenversion von *Kings Quest 5* nicht viel geändert. Ihr steuert König Graham per Mausklick durch das gewohnte Kings-Quest-Märchenland. Via Druck auf einen Mausknopf verändert Ihr den Mauszeiger, um Aktionen wie z.B. "Anschauen", "Sprechen" und "Nehmen" durchzuführen. Der größte und wesentlichste Unterschied des CD-ROM-*Kings Quest*: Es gibt keinen Text mehr auf dem Bildschirm. Alle Dialoge zwischen den Spielfiguren und die Ortsbeschreibungen erschallen in Digisprache aus den Lautsprechern — momentan noch in Englisch.

An einer komplett ins Deutsche übersetzten Fassung wird zur Zeit noch gearbeitet. *mh*




Statt einem Haufen Text (Bild links — MS-DOS/EGA) gibt's bei der CD-Fassung an gleicher Stelle die Sprachausgabe (Bild rechts — MS-DOS/VGA)

gut

Ich gehöre eigentlich zu den Leutchen, die bisher einen großen Bogen um die *Kings-Quest*-Saga machten. Während sich die Kollegenschar mit Feuereifer auf Graham und Konsorten stürzten, meuchelte ich lieber ein paar Monster nieder. Der jüngste Sproß der Reihe, *Kings Quest V* auf CD, fesselt selbst den härtesten Sierra-Gegner am Bildschirm fest. Trotz spielerischer Längen, einiger unlogischer Puzzles und der wenig aufregenden Story, klickt man sich munter von einem farbenfrohen VGA-Bildschirm zum nächsten. Der größte Pluspunkt ist paradoxerweise zugleich das größte Manko der CD. Da auf die Einblendung von Text völlig verzichtet wurde, ist die Gefahr sehr groß, daß der Spieler wichtige ("gesprochene") Hinweise und Ortsbeschreibungen nur unvollständig mitbekommt. Selbst Engländer haben mit einigen der verwendeten Ausdrücke und Phrasen ihre Problemchen — wir warten lieber auf die deutsche Fassung. Ich würde mir außerdem eine Option wünschen, mit der ich zwischen Sprachausgabe und Text wählen darf.



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra, Zirka-Preis: 140 Mark

| MS-DOS 68 % | | AMIGA 71 % | |
|---|---|---|---|
| Grafik: 80 % | Sound: 81 % | Grafik: 71 % | Sound: 60 % |
| Schwierigkeit: mittel | | Schwierigkeit: mittel | |
| ATARI ST | | C 64 | |
| nicht geplant | | nicht geplant | |

## Die Platzsparer

Neben Sierra schaufelten einige andere bekannte Softwarehäuser wie Origin oder Microprose verschiedene Spiele-Oldies auf CD. Keines der hier vorgestellten Spiele nutzt zwar die technischen Möglichkeiten der CD-Technologie aus, schont aber die Festplatte ganz gewaltig. Obwohl die Programme nur 1:1 von der Diskettenfassung auf CD übertragen wurden und keineswegs dem digitalen Speichermedium entsprechend aufgefrischt und überarbeitet wurden, lohnt sich eine Anschaffung der Spiele vor allem für den Neukäufer, der schon ein CD-ROM hat. Größtes Ärgernis ist allerdings die Preispolitik, die einige Hersteller betreiben. Warum eine CD, mit einer 1:1 Umsetzung eines älteren Computertitels teilweise um bis zu 30 Prozent teurer ist als die gleiche Diskettenfassung, ist mehr als fragwürdig. Ich hoffe, daß sich einige Firmen diesbezüglich etwas mehr Gedanken machen, und es bleibt zu hoffen, daß uns bald die ersten Spiele ins Haus flattern, die die Technologie der CD voll nutzen.









Neu auf CD: *Ultima 6 & Wing Commander 1* im Doppelpack; *Railroad Tycoon*; *M1-Tank Platoon* (MS-DOS/VGA)

## Seelchen




Hat der Spieler versagt, wird eine nette Todesart geladen (MS-DOS/VGA).

# Soul Crystal

Herz, was willst du mehr? Die alten Herrschaften bleiben zu Hause und unser Textheld düst alleine ab in die Ferien. Der erste Solourlaub führt schnurstracks nach Schottland — spätestens seit "Highlander" bekannt für abseitige Abenteuer. Just als Dave den ersten Urlaubstag mit einem erfrischenden Bad im nahen Bergsee (schottisch "Loch") beenden will, wird er in den nächstgelegenen Dimensionsstrudel gesaugt und findet sich in einer gar schrecklichen Parallelwelt wieder. Bevor der Jüngling wieder heim zu Mami und Papi darf, müssen wir die Phantasiewelt gründlich erkunden und einige Rätsel lösen.

*Soul Crystal* ist kein Textadventure im eigentlichen Sinn: Die Tastatur kommt nicht zum Einsatz. Vielmehr klickt Ihr Euch mit der Maus einen passenden Befehl aus 23 Imperativen zusammen. Durch die einzelnen Räume und Landschaften bewegt man sich mittels Klick auf eine Kompaßrose. Neben einer ausführlichen Textbeschreibung wird dann für jeden Raum ein kleines Bildchen geladen. *vw*

*geht so*

Das Schönste an *Soul Crystal* ist der Soundtrack: So gepflegte Musikbegleitung findet man nicht oft in einem Text-Adventure. Leider ist der Vorrat an Superlativen damit erschöpft. Mit 23 unterschiedlichen Befehlen ist eine formschöne Kommunikation mit dem Computer nur begrenzt möglich. Meist bastelt man damit arg gestelzte Rudimentsätze zusammen. Steigt Dave z.B. aus der Hose, dann heißt das "verliere Jeans". Nur hat er sie eben nicht verloren, sondern nur ausgezogen und sicher im Inventory verpackt. Text-Adventure-Puristen kräuseln sich hier die Nackenhaare. Die Geschichte ist recht pfiffig geschrieben und nimmt sich nicht ganz ernst. Witziger Text-Durchschnitt.

**STECK BRIEF**

**Genre: Adventure**
**Hersteller: Starbyte, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS 48 %** | **AMIGA 48 %** |
| Grafik: 42 % Sound: 68 % | Grafik: 44 % Sound: 70 % |
| Schwierigkeit: leicht | Schwierigkeit: leicht |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | in Vorbereitung |

## Globetrotter




Die Welt am Draht: Mit *BushBuck* um die Erde.

# BushBuck

Daß Erdkundeunterricht nicht immer trocken und zäh sein muß, beweist Activisions Lernspiel *BushBuck*. Allein gegen den Computer oder im Kreise von maximal vier menschlichen Mitstreitern, tobt Ihr am Computermonitor per Mausklick über einen digitalen Globus. Ziel des Spiels ist es, verschiedene Gegenstände und Spezialitäten aus aller Welt zusammenzuklauben und zurück in Eure Heimatstadt zu bringen. Wer als erster alle Gegenstände einsammelt, gewinnt den ersten Preis. Zu Beginn der Schatzjagd bekommt Ihr ein paar Flugtickets verpaßt, mit denen Ihr von Stadt zu Stadt fliegen könnt. Die Reise über den Globus führt Euch durch 175 Länder und über 200 Städte. In einigen Orten gibt es Hinweise für einen wichtigen Gegenstand, in anderen warten Bonustickets auf Euch. In allen Städten findet Ihr zusätzlich Wissenswertes über Land und Leute. Zur besseren Orientierung auf der Landkarte gibt es eine Zoomfunktion. Alle Texte auf dem Bildschirm sowie das Handbuch sind übrigens komplett in Deutsch. *mh*

*na ja*

Mag der elektronische Erdkundeunterricht noch so lehrreich und interessant sein — Spaß macht er kaum. Sind alle Gegenstände eingesammelt, sackt die Motivation für eine neue Weltreise mit *BushBuck* in den Keller — vor allem wenn man allein über den Globus hetzt. Anders im Mehrspielermodus: Bei der geselligen Kunsthatz im Kreise von Kumpels und Kollegen hat BushBuck durchaus seinen Reiz und sorgt wenigstens für ein Minimum an Spielspaß. Auch der Lerneffekt von *BushBuck* ist fraglich: Zwar wird ein Haufen Allgemeinwissen geboten, aber bei den derzeit radikalen Veränderungen auf dem Globus, ist die elektronische Landkarte nicht mehr aktuell.




**Genre: Lernspiel**
**Hersteller: Activision, Zirka-Preis: 100 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS 57 %** | **AMIGA** |
| Grafik: 45 % Sound: 32 % | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## Ozonloch




**Power-Tip: In Küstenregionen haben sich Windkraftwerke bewährt.**

# Global Effect

In Millenniums Simulation *Global Effect* dreht sich alles um Energie und wie man sie am schnellsten verschwenden kann — ohne diesen kostbaren Saft, gleichwie in welcher Form, läuft gar nichts. Egal, welche Aktion wir auch ausführen, unbarmherzig wird uns ein Teil vom Energiekonto abgezogen und wir müssen mühsam für Nachschub sorgen. Keine leichte Aufgabe, wenn man nebenbei einen ganzen Planeten managen muß.

*Global Effect* bedient sich altbekannter Spielkonzepte: Euch wird ein jungfräulicher, meist leerer Planet zur Verfügung gestellt, den es zu hegen und zu pflegen gilt. Um diese Aufgabe zu bewältigen, stehen zahlreiche Werkzeuge bereit. Ihr müßt nach Bodenschätzen suchen, Bergwerke, Ölplattformen und Kraftwerke anlegen und umweltgerechte Städte bauen. Wie in *Sim City* erscheint die Musterstadt quadratweise auf dem Bildschirm und breitet sich aus. Da der scrollende Hauptbildschirm nur einen kleinen Ausschnitt der Planetenoberfläche zeigt, sorgen einblendbare Übersichtskarten für die nötigen Informationen. Zonen besonders hoher Umweltverschmutzung oder ein globaler Temperaturanstieg fallen so besonders schnell ins Auge.

Ihr seid erfolgreich, wenn es Euch gelingt, ein vorgegebenes Ziel in einer bestimmten Zeit zu erreichen. So müßt Ihr z.B. die Folgen eines Reaktorunglücks beseitigen oder die schlimmsten Auswirkungen des Treibhauseffekts lindern: Acht unterschiedliche Planetentypen stehen zur Besiedlung bereit. Jedes Szenario leidet unter bestimmten Umweltschäden.

Wer als einsamer Planetenlenker keine Probleme mehr hat, darf sich mit einem Computergegner messen oder zwei Amigas verkabeln und mit dem Kumpel um die Wette bauen. Ihr müßt zwar auch hier eine funktionierende Gemeinschaft basteln, nur leider hat der Gegner Gleiches im Sinn. Es gewinnt derjenige, dessen Länder erfolgreicher sind. Kriegerische Naturen haben die Möglichkeit, ein militärisches Szenario durchzuspielen. Eure Völker müssen dann einen Teil der kostbaren Energie abzwacken und in die unproduktive Armee stecken. Habt Ihr die ersten Flugzeuge und Raketen gebaut, geht es dem Gegner mausgesteuert an den Kragen: Kleine Icons werden über die Landkarte gezogen und feindliche Stellungen angegriffen. Selbstverständlich müßt Ihr ganz nebenbei den zivilen Sektor weiterverwalten. *vw*

**gut**

Spieldesigner Toby Simpson hat sich ohne Hemmungen bei der Konkurrenz bedient: Eine Prise *Sim City*, ein Schuß *Sim Earth*, eine Messerspitze *Utopia* und etwas *Mega-lo-Mania* — fertig ist das Instantspiel. Frechheit siegt: Das Gebräu ist genießbar, macht Spaß und ist streckenweise recht anspruchsvoll. *Global Effect* ist eine Alternative für Leute, die bei Spielen dieser Art den Kontrahenten vermissen. Mit dem Computer oder einem menschlichen Spieler als Gegner kommt gewaltige Hektik auf. Man kann sich gegenseitig die Planetenbrocken um die Ohren hauen und lernt als Alibi trotzdem etwas über die komplizierten Zusammenhänge, die unsere Erde in Schuß halten.



**Was kostet die Welt: Kein Bauwerk ist umsonst (Amiga).**

**STECKBRIEF**

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 90 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS** | **AMIGA 78%** |
| in Vorbereitung | Grafik: 43% Sound: — |
| | Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| in Vorbereitung | nicht geplant |




**Power-Tip: Vor der Besiedlung nach Bodenschätzen suchen.**

**Unsere Welt im Überblick: Zahlreiche Karten informieren über den Stand der Dinge (Amiga).**

# FÜR ALLE, DIE SCHON IMMER MAL UNTERTAUCHEN WOLLTEN!

HARPOON

Die Waffenarsenale zweier Großmächte stehen sich gegenüber, und Sie stehen im Mittelpunkt bei der neuen Harpoon ™ Serie. Übernehmen Sie das Kommando!

Wählen Sie aus, welches der beiden Länder Sie vertreten wollen. Strategie und Taktik bestimmen ab jetzt das Geschehen!

Sie entscheiden über die verschiedenen Waffensysteme, koordinieren die Unterstützung anderer Verbände und operieren unter verschiedenen Wetterbedingungen!

Die Skala des gesamten „Harpoon"-Programmes ist weitreichend. Sie kontrollieren nicht weniger als 60 Szenarien in den bedeutesten Hoheitsgewässern der Erde. Die „Harpoon" -Serie enthält neben den Simulationssets 1 und 2 auch einen Mittelmeerkonflikt (Set 3) sowle Aufstellungen im Indischen Ozean und Persischen Golf (Set 4).

Mit dem „Harpoon"™-Szenario-Editor können Sie eigene Strategien und Regein ausarbeiten.

Die „Harpoon"-Serie ist äußerst realistisch. In erster Linie sind Ihre Entscheidungen ausschiaggebend, deren Auswirkungen jedoch durch die allgemeine Weltreaktion beeinflußt werden können.

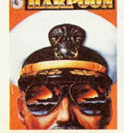
Sicherlich haben Sie von der „Harpoon-Serie" schon einiges gehört oder gesehen. Die neue Version von Electronic Arts ist einfach perfekt.

Anwender der „Original-Harpoon-Serie", die noch kein Update besitzen, können jetzt die neue Version bestellen. Schicken Sie Ihre Originaldisketten zusammen mit einem ausgefüllten Euroscheck (7.50 Pfund) an:

Electronic Arts, „Harpoon", 11-49 Station Road, Langley, Berkshire SL3 8YN, England.

Erhältlich für IBM/PC und Amiga.

THREE-SIXTY







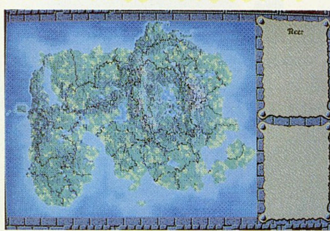






Verkaufsagenten:
United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: 05244 - 4080
Profisoft GmbH, Heinrich-Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück, Tel.: 0541 - 12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert-Bosch-Straße 1, 4703 Bönen, Tel.: 02383-690
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211-67 62 01
Kingsoft GmbH, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 20 51

## Fürsten-Wirrwarr

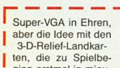



Imperator unterstützt Super-VGA (256 Farben bei 640 x 480)

# Imperator

Der *Imperator* ist eines der wenigen Computerspiele von österreichischen Programmierern. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel für ein bis acht Personen, bei dem es mal wieder um die Weltherrschaft geht — hier allerdings positiv ausgedrückt, denn der erfolgreichste König wird zum Imperator gewählt.

Mit Hilfe eines Zufallsgenerators bestimmt Ihr die Landkarten (Spielfelder) immer neu. Zwischen vier und acht Königreiche mit mehreren Ländereien werden angelegt. Ihr übernehmt die Rolle eines Königs und kommandiert eine Länderei selbst; die anderen sind als Lehen befreundeten Fürsten übertragen. Wie es in dieser Art von Spiel üblich ist, setzt Ihr die Steuern fest und regelt den Warenfluß innerhalb Eurer Länder. Ziel ist natürlich, genug Geld und Naturalien anzusammeln, um die Armeen zu vergrößern und diese dann auf Eroberungszüge zu schicken; man kann auch mit Bestechung und Diplomatie die anderen Fürsten auf die eigene Seite ziehen. *Imperator* unterstützt EGA- und VGA-Karten in den Super-Hires-Auflösungen. *bs*






Super-VGA in Ehren, aber die Idee mit den 3-D-Relief-Landkarten, die zu Spielbeginn erstmal in minutenlanger Rechenarbeit zusammengestellt werden, entpuppt sich schnell als heiße Luft: Sinnvollerweise spielt man fast nur mit der politischen Karte, die durch Farben zeigt, wem was gehört. Durch die hohe Auflösung am Bildschirm sieht allerdings alles sehr klar und übersichtlich aus. Nicht entschuldbar ist jedoch die unglückliche Bedienung des Programms. Selbst wenn man sich mit diesem Lapsur halbwegs abgefunden hat, kommt keine strategische Freude auf. Im Vergleich zu strategischen High-End-Perlen wie *Command H.Q.*, schneidet Imperator eher bescheiden ab.

**STECKBRIEF**

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Algorithmus, Zirka-Preis: 90 Mark**

| MS-DOS 57 % | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 62 % Sound: — | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: mittel | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## Panzer-Power



Wer rumpelt so spät noch durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

# Patton strikes

Kennern der Spielebranche ist der Programmierer Chris Crawford kein Unbekannter. Kein Wunder, ist doch Crawford (*Guns'n'Butter*) ein alter Hase, wenn es um Strategiespiele geht. Sein neustes Spiel, *Patton strikes back: The Battle of the Bulge* hat nur einen einzigen Schauplatz: Die Ardennen im Jahre 1944. Hier versuchten deutsche Panzerdivisionen am 16. Dezember die amerikanische Frontlinie zu durchbrechen. Die deutsche Offensive kam nach einigen Tagen zum abrupten Stillstand: Den Panzern ging schlichtweg der Sprit aus. In dem Spiel *Patton strikes back* übernehmt Ihr wahlweise die alliierte oder die deutsche Seite. Spielt Ihr die Amerikaner, lautet die Aufgabe, die deutschen Panzerdivisionen zu stoppen; rumpelt Ihr auf deutscher Seite in den Krieg, müßt Ihr Eure Truppen zu einem bestimmten Ort auf der Landkarte führen, um zu gewinnen. Zu sehen ist das Schlachtfeld auf einer simplen Landkarte. Per Mausklick zieht Ihr die verschiedenen Einheiten auf und laßt Euch Nachschubwege anzeigen. *mh*




Es scheint, daß Strategiespiele im "Simpel-Look" in Mode kommen — außer einer einzigen schlappen Landkarte, nebst Mini-Icons und einem halben Dutzend Befehle werden dem Hobbygeneral bei der Crawfords' Ardennenschlacht nicht viele unterschiedliche Spiel-Features geboten. Muß auch nicht sein: *Patton strikes back* ist, dank ultraleichter Bedienung, dem eingeschränkten Befehlsrepertoire und dem "Kleinstkampf"-Gebiet, ganz klar auf den Strategieeinsteiger zugeschnitten. Ärgerlich ist nur, daß es nur ein einziges Szenario zum taktischen Toben gibt. Hat man, wahlweise mit Amerikanern oder Deutschen, die Partie gewonnen, läßt die Motivation ganz schön nach.

**STECKBRIEF**

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Broderbund, Zirka-Preis: 100 Mark**

| MS-DOS 54 % | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 36 % Sound: 24 % | nicht geplant |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

# Tolle T-Shirts mit Ihrem Foto

Stellen Sie sich die Überraschung vor, wenn Sie ein T-Shirt tragen, das ein selbstgeschossenes Foto schmückt . . . ein Urlaubsmotiv, das Foto eines geliebten Menschen, Ihr Lieblingsstar. Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt. Vom Paßfoto bis zum A3-Poster drucken wir alles farbig auf T-Shirts. Nur Dias oder Negative können nicht verwendet werden, aber jedes Foto, jede Zeichnung, jede Bildvorlage. Wir gestalten daraus Ihr persönlichstes T-Shirt. DIE Super-Geschenk-Idee! Wem möchten Sie besonders "am Herzen" liegen? Schenken Sie ein T-Shirt mit Ihrem schönsten Lächeln.

**Foto-T-Shirt**
**Größe S, Best.-Nr. 1468-1**
Größe M, **Best.-Nr. 1468-3**
Größe L, **Best.-Nr. 1468-5**
Größe XL, **Best.-Nr. 1468-7**
Größe XXL, **Best.-Nr. 1468-9**

nur DM 29.95

***Senden Sie ein Farbfoto. Wir gestalten daraus das persönlichste T-Shirt, das Ihnen je gehörte***

**Bitte Coupon kopieren (nicht ausschneiden!!) oder Bestellkarte benutzen!**



**FOTOSHIRT-COUPON** — Gleich heute einsenden an CONTERNA, Abt. PP, 7538 Keltern

***JA.*** Zur schnellstmöglichen Lieferung bestelle ich

| Stück T-Shirt | Best.-Nr. | Größe S | M | L | XL | XXL | mit Foto Nr. | Preis DM |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

**Mein Zahlungswunsch:**

☐ per Nachnahme (+ 5.- NN-Spesen)

☐ ohne Nachnahme. Ich lege einen Scheck bei (Einlösung erst nach Lieferung)

**Absender** und Lieferanschrift:

Vor- u. Zuname

Straße u. Nr.

Postleitzahl Wohnort

Datum Unterschrift

248 r




***CONTERNA-VERSAND DIETER FIESS GMBH***
***Gutenbergstr. 2, 7538 Keltern, Tel. (07236) 311***

## Touchdowns à la Carte



Der von Euch gesteuerte Spieler läuft auf einem rot markiertem Feld

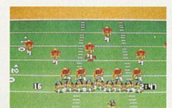
# John Madden Football

EASN, Electronic Arts Sport Network: so nennt sich Electronic Arts' neues Sportspiel-Label, dessen erstes Spiel, *John Madden Football*, nun den Weg vom Mega Drive auf heimische Amigas gefunden hat.

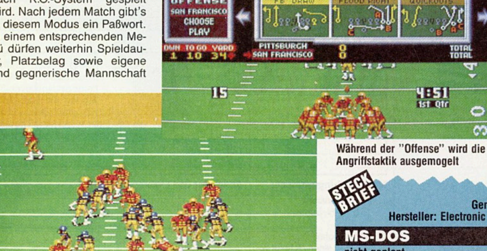
Drei verschiedene Spielmodi erfreuen das Herz des Football-Freundes. In "Sudden Death" spielt Ihr gegen einen Freund oder den Computer, wobei derjenige das Spiel gewinnt, der den ersten Punkt macht. Die "Regular Season" bietet ein Spiel unter normalen Bedingungen, während im "Play Off" eine Meisterschaft nach K.O.-System gespielt wird. Nach jedem Match gibt's in diesem Modus ein Paßwort. In einem entsprechenden Menü dürfen weiterhin Spieldauer, Platzbelag sowie eigene und gegnerische Mannschaft ausgesucht werden. Letzteres erweist sich als besonders bedeutungsvoll, da die unterschiedlichen Teams völlig verschiedene Spielstärken aufweisen. Wählt Ihr beispielsweise den äußerst wurfgewandten, aber wenig kräftigen Quarterback der San Francisco 49'ers als Läufer durch die Defense der Chicago Bulls, dürftet Ihr den Angriff getrost zu den übelsten der NFL-Geschichte stecken. Seine Pässe jedoch erreichen den entferntesten Spieler.

Habt Ihr Euch für das rechte Team entschieden, geht's mit dem obligatorischen "Kick Off" los. Das Spielfeld seht Ihr von schräg oben — die angreifende Mannschaft steht im Vordergrund. Ziel ist es, den Ball in die gegnerische Touchdown-Zone zu schmuggeln, um sechs Punkte zu kassieren. Im folgenden "Goal Kick", bei dem der Ball zwischen die Malstangen getreten werden muß, könnt Ihr noch einen Zusatzzähler ergattern.

Euer Team ist während des Spiels, das über vier Abschnitte geht, entweder in der "Defense" oder in der "Offense". Seid Ihr in der Offensive, also die angreifende Mannschaft, habt Ihr vier Versuche, den Ball 10 Yards weiter zu befördern. Dazu stehen Euch vor jedem Angriff zahllose Taktiken zur Verfügung. Diese werden mit dem Joystick ausgesucht. Während des folgenden Angriffs steuert Ihr den ballführenden Spieler. In der Defensive stehen Euch ebenfalls alle bekannten Taktiken zur Verfügung, um dem Gegner keinen Yard Boden zu überlassen. Hier steuert Ihr wahlweise einen Eurer muskelbepackten Verteidiger. *kn*



Ein "Field-Goal"-Versuch




Während der "Offense" wird die Angriffstaktik ausgemogelt

Glück gehabt: Der gegnerische Quarterback geht in die Knie...

*John Madden Football* hat den Schritt vom Mega Drive auf den Amiga erstaunlich gut überlebt. Zwar sind die Spriteanimationen nicht ganz so flüssig wie auf Segas Maschine, die Grafik an sich sieht jedoch noch eine Ecke besser aus. Der famose 3-D-Effekt und der kernige Stadionsound (1 MByte vorausgesetzt) sorgen für gepflegte Superbowl-Atmosphäre. Die gegenüber dem Mega Drive etwas kompliziertere Steuerung (vom Pad mit drei Feuerknöpfen zum Joystick) entpuppt sich nach kurzer Eingewöhnungsphase als durchdacht und sehr zweckmäßig. Erstaunlich viel Taktikvariationen runden den extrem positiven Gesamteindruck ab. Spielt Ihr zu zweit, werden zwar gleichzeitig die Taktiken ausgesucht — der Gegenspieler kann aber, dank ausgeklügelter Bedienung, keine Rückschlüsse auf die erwählte Strategie ziehen. Das Gefühl, den Angriff meines Kumpels im Keim zu ersticken, ist unbeschreiblich — wieder landet sein mickriger Quarterback unter meinen 130-Kilo-Verteidigern. Wer jedes Jahr die Superbowl-Nacht durchmacht, um die Live-Übertragung zu verfolgen, muß *John Madden Football* in seinem Laufwerk haben. Blutigen Anfängern kann ich das Spiel zwar wärmstens ans Herz legen, das Handbuch setzt aber ein bestimmtes Grundwissen voraus.

**STECKBRIEF**

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark



| MS-DOS | AMIGA 81% |
| --- | --- |
| nicht geplant | Grafik: 80% Sound: 76% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## Personenkult

**Daß Ihr 7 Spieletester habt, ist sehr gut. Aber Ihr solltet versuchen, sie besser vorzustellen. Die Beschreibung der momentanen Softwarelieblinge der Tester langt nicht. Man weiß eigentlich gar nichts über sie. Einen Lebenslauf braucht Ihr natürlich nicht zu schreiben, aber z.B. welche Spielegenres sie bevorzugen.**

Andreas Bern, Neckartenzlingen




Danke für die Anregung. Wollen die anderen Leser auch mehr über uns Redakteure wissen? Wenn ja, dann werden wir vielleicht in einer der nächsten Ausgaben eine Art "Who is Who" der *POWER PLAY* machen.

## Zockers Leid

**Ich bin echt sauer. Und zwar auf die Game-Boy-Spielehersteller. Wochenlang spart man wie verrückt für ein neues Modul, es ist da, man spielt... und fertig! Nach 2 Tagen durchgespielt! Ich komm mir so langsam nicht mehr als Champion vor, der sich freut, weil er es bis zum Happy-End geschafft hat, sondern ärgere mich über die Einfachheit der Spiele. 70 Mark für 2 Tage? O.k., ich kann das Spiel jetzt mit meinem Tauschpartner gegen ein anderes tauschen, aber was solls. Wollen die ganzen Hersteller schnell mal ein tolles Spiel herstellen, mit einem so niedrigen Schwierigkeitsgrad, daß sogar ein 5jähriger es schafft, nur damit wir das alte weglegen und ein neues kaufen? Beispiel *Bill & Ted's Adventure*: Tolles Spiel, hoher Preis und nach 5 Tagen durchgezockt... warum? Über Euch muß ich mich auch sehr wundern: Ihr schreibt zu dem Spiel *Duck Tales* es sei mittelschwer und nach 1½ Tagen war ich durch. Einem Kumpel ging es genauso. Gefreut habe ich mich auf den Nachfolger von *Final Fantasy Legend*. Nach einer knappen Woche bekam ich den Endgegner zu Gesicht. Jetzt denkt aber bitte nicht, ich würde Tag und Nacht spielen. Mein Höchstwert ist 3 Stunden pro Tag. Gibt es überhaupt noch ein richtig schweres Spiel, an dem man über einen Monat sitzt? Sagt mir das Modul, an dem sogar Ihr Wochen gezittert habt. (Und kommt mir nicht mit *Rockman World*).**

Sebastian Maier, Wuppertal

Leider müssen wir auf *Rockman World* Bezug nehmen: Wer selbst dieses Modul (und die Fortsetzung *Mega Man 2*) in ein paar Stündchen durchgespielt hat, wird wohl an keinem Titel allzulange sitzen. Schwerer geht's kaum — ein Spiel an dem selbst Profis länger als zwanzig Stunden sitzen, ist auf dem Game Boy kaum zu finden.

## Raserwunsch

**Wann erscheint das Spiel *Formula One Grand Prix* von Microprose für MS-DOS?**

Norman Rummler, Radolfzell

Einen genauen Erscheinungstermin können wir Dir leider noch nicht nennen. Du solltest Dich aber auf zwei bis drei Monate Wartezeit einstellen.

*vw*

## Zukunftsblick

**Ich bin ein Lynxer der ersten Stunde und halte das Lynx im direkten Vergleich mit dem Game Gear für klar überlegen. Nachdem das Lynx I aber floppte, was Atari sich selbst zuzuschreiben hat (keine Module, keine Werbung), ist nun das Lynx II im Handel und eine wahre Flut von Modulen dazu. Hier in Ulm sind jetzt mehr als zweimal mehr Spiele für das Lynx als für das Game Gear zu haben. Außerdem ist ein Lynx mit einem Spiel nach Wahl 20mal billiger, als ein Game Gear mit *Columns*. Kurz: Die Karten bei den Farb-Portables sind neu gemischt. Und das sollten Eure Leser wissen, damit sie alle brav ein Lynx kaufen, was wiederum einen dauerhaften Softwaresupport sichert.**

Olaf Groner, Ulm



## Turbolob

**Eure Zeitung ist das Turboaffengeilste im ganzen Universum!**

Torben Jeß, Travemünde

## Wer bietet weniger?

**Wie viele auch, bin ich ein begeisterter *POWER PLAY*-Leser. Ich warte jeden Monat sehnsüchtig auf die neue Ausgabe. Aber was mich Monat für Monat stört, sind die falschen Preisangaben der Spiele. So kostet zum Beispiel *Mad TV* in einem normalen Computersoftware-Geschäft nicht ca. 100 Mark,**




**sondern nur ca. 85 Mark. So ist es bei jedem Spiel, es ist ungefähr immer 20 bis 30 Mark billiger. Vielleicht wißt Ihr am Anfang ja noch nicht den einigermaßen genauen Preis? Dann schreibt doch wenigstens mal, in welchem Verhältnis Ihr den Preis für das jeweilige Spiel über- oder unterschreitet.**

Klaus Stein, Rupprichterroht

Wir geben im Regelfall immer den vom Hersteller empfohlenen Verkaufspreis an. Wenn die Spiele bei vielen Versandhändlern billiger angeboten werden, sollte man sich darüber freuen. Wir können allerdings unmöglich im voraus ahnen, um wieviel der offizielle Preis unterboten wird.



Zaubermaus von Thomas Prlić, Salzburg

## Apropos Kleinanzeigen...

**Was mache ich, wenn ich ein Spiel tausche, und der Empfänger behauptet, das Spiel sei nicht angekommen? Das war jetzt schon zweimal der Fall. Bitte gebt mir einen Tip.**

Manuel Favier, Egg.-Leopoldshafen

Die einzige Möglichkeit (auch rechtlich) zu belegen, daß der Empfänger seine Postsendung erhalten hat, ist, aus ihr ein **Einschreiben mit Rückschein** zu machen. Der Spaß kostet etwa 10 Mark, im Postamt füllst Du einen Rückschein aus (mit Deinem Absender und der Anschrift des Empfängers), der auf die Rückseite der Sendung geklebt wird. Der Briefträger darf Post mit einem Rückschein nur aushändigen, wenn er vom Empfänger (oder Postempfangsberechtigten) mit einer Unterschrift den Empfang der Sendung quittiert bekommen hat. Mit dem unterschriebenen Rückschein, der 2 bis 3 Tage später in Deinem Briefkasten liegen dürfte, hast Du die einzige Garantie, daß Deine Post auch angekommen ist. Falls mit Deiner Einschreibsendung auf dem Postweg etwas schiefläuft, haftet die Post für einen Wert bis 100 Mark. Jede Sendung, deren Wert darüber liegt, muß als **Wertsendung** verschickt werden. *up*

## Ergänzungsbedürftig

**Ehrlich gesagt, ist der Leserbrief von Markus Priller, (*POWER PLAY* 3/92, S. 58) zwar etwas oberflächlich, aber in seinen Kernaussagen liegt er meiner Meinung nach richtig. Um so mehr hat mich die Beantwortung durch Michael verstimmt, der durch das Heranziehen von sicherlich richtigen Spezialfällen genau diese Oberflächlichkeit ausnützte.**

**Zu Punkt 1:**

**Es gibt sicherlich einen 286er, 12 MHz, 40 MB, 3,5" Laufwerk mit VGA-Karte und Monitor für 1400 Mark. Aber das sind ja wohl nur Eckdaten! Da stellen sich den interessierten Anwendern sofort die Fragen: 8- oder 16-Bit-VGA-Karte und 256 oder 512 KB RAM. Welche Festplatte MFM, RLL oder ARLL? Wie groß ist der Interleave-Faktor des Controllers, welche Auflösung und Frequenz hat der Monitor u.v.m. Was bitte hilft mir ein 33-MHz-386er mit einer 65ms Festplatte und einem Controller, der gerade mal einen Interleave-Faktor von 1:2 schafft? Gerade bei solchen Angeboten werden eben oft billige Komponenten verwendet, die nicht unbedingt optimal zusammenarbeiten, welche dann durch den Hinweis auf den 386er mit 33 MHz "vernebelt" werden.**

**Zu Punkt 2:**

**Der 386SX hat, wie Michael aufgeführt hat, tatsächlich nur einen internen 32-Bit-Datenbus, kann also intern schneller arbeiten und dies nicht nur für "spezielle 386er Anwendungen". Dieser Vorteil kommt jedoch durch den externen 16-Bit-Datenbus nicht so zur Geltung wie beim 386 DX. Die Aussage, daß ein 386er mit der gleichen Taktfrequenz "eine Spur schneller" ist als ein 386er, kann man pauschal weder verneinen noch bejahen, denn auch hier spielen die oben genannten Komponenten wieder eine entscheidende Rolle, und mit einem Prozessor allein kann man nun mal nichts anfangen.**

**Abschließend ist also zu sagen, daß dieses Thema nicht in solch einem kleinen Rahmen erörtert werden kann. Euer diesbezüglicher Artikel sollte wohl auch eher eine Marktübersicht darstellen, was meiner Meinung nach gelungen ist. Nicht einverstanden bin ich dagegen, wenn durch die knappe Antwort von Michael Sachverhalte, soweit ich es beurteilen kann, doch etwas verzerrt und unvollständig dargestellt werden.** Thomas Schrank, Moosinning

Vielen Dank Thomas für Deine Kritik. Um das Thema PC-Hardware im Detail mit allen nötigen Finessen und Preisen auszuloten, würden wir sicher den Rahmen der Leserbriefseite sprengen. Ich gebe Dir absolut recht, wenn Du sagst, daß die Bauteile eines "Billig"-PCs mit Sicherheit nicht optimal aufeinander abgestimmt sind. Ich wehre mich allerdings gegen die Preistreiberei gewisser Markenfirmen, die für eine gleiche Leistung (im Prinzip) ein Vielfaches an Geld verlangen. Selbst wenn ich mir aus optimal abgestimmten Einzelteilen einen PC bei einem Händler zusammenstellen lasse, komme ich preislich deutlich besser weg, als wenn ich gutgläubig auf den Markennamen schaue — mehr wollte ich eigentlich mit meiner Antwort nicht sagen. *mh*



**Metamorphosen einer Spieleredaktion während eines Arbeitstages (Johannes Mutafoglu, Wetzlar)**






## Das andere Geschlecht

**Gerade habe ich mir ein zweites Mal Euer neues Heft (*POWER PLAY* 1/92) genommen, um es in aller Ruhe zu lesen. Es hat mir auch wirklich viel Spaß gemacht, bis ich den Kommentar auf Seite 42 von Michael Hengst zu irgendeinem "Zwergenspiel" durchgelesen habe. Was da steht, könnt Ihr ja nachlesen. Jetzt aber mal eine diskrete Frage: Sind Eure anderen Tests auch nur für Jungen? Denkt Ihr, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge und Kuschelzeug stehen? Ich dachte immer, Ihr hättet keine Vorurteile gegen das "andere Geschlecht" und daß Eure Zeitschrift für Jungen und Mädchen ist. Wieso richtet Ihr nicht eine Extraseite für Mädchen ein, auf der alle Knuddelspiele extra für Mädchen vorgestellt werden?** Brigitta Grues, Luma-Kgb.

Da ich diese chauvinistische Bemerkung gemacht habe, beantworte ich auch Deine Fragen. Zum ersten: Unsere Tests sind keineswegs nur für Jungen. Allerdings besteht unsere Leserschaft zu fast 98 Prozent aus männlichen Geschlechtsgenossen — Mir persönlich wäre ein etwas größerer Anteil an weiblichen Lesern auch lieber. Zu Punkt zwei: Ich glaube nicht, daß alle Mädchen auf Gartenzwerge, Kuschelzeug und Barbiepuppen stehen. Ich kenne persönlich ein paar Frauen, die beim Anblick eines Plüschtieres in leichte Panik verfallen und die sich lieber mit ultraharten Actionknallern die Zeit vertreiben.

Und drittens: Wir haben keine Vorurteile gegen Mädchen. Wenn das Testzitat so aufgefaßt wurde, möchte ich mich hiermit bei Dir entschuldigen. Da nicht alle Mädchen auf Knuddelspiele stehen (siehe oben), werden wir wohl kaum die "Kuschelecke" für Frauen einrichten. *mh*

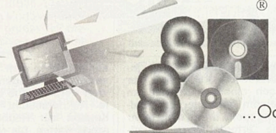
## Laut und leise

**Ist es möglich, in meinem Computer einen Lautstärkeregler vor den Lautsprecher zu schalten, an dem ich die Lautstärke regulieren könnte? (Ich habe keine Soundkarte.)** Frieder Lohmann, Langgraben

Der Lautstärkeregler müßte sich rein theoretisch in Deinem PC befinden. Normalerweise lassen sich die Piepser von Haus aus in der Lautstärke regeln — schau einfach mal in Dein PC-Handbuch. Hier sollte eine Beschreibung der Hauptplatine enthalten sein, auf der Du den Regler findest. *mh*

# SPIELEN OHNE ENDE ?
# MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.




Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

# WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

## FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN ( 2.0, DEUTSCH)

**Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,–**

**Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,–**

**Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,–**

**Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,–**



**GET THE POWER !**

**"BI - TURBO SYSTEM I" für AMIGA 500**

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate -Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

**nur 399,– DM**

## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

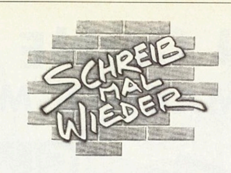
**O-1034 Berlin**,Boxhagener Str.23,Tel.: Ost-Berlin/5892067
**O-1071 Berlin**,Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee,Telefon auf Anfrage
**O-1330 Schwedt/Oder**,Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
**W-2000 Hamburg 76**,Beethovenstr.57,Tel.:040/224633
**W-2300 Kiel**,Sternstr.8 (am Wilhelmplatz),Tel.:0431/970046
**O-3014 Magdeburg**,Braunschweiger Str.104,
**W-3100 Celle**,ImKreise16, Tel.:05141/214411
**W-3300 Braunschweig**,Holwedestr.10,Tel.:0531/508231
**O-3300 Schönebeck**,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage
**W-4000 Düsseldorf 30**,Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187
**W-4040 Neuss**,Hammtor 20,Telefon auf Anfrage
**W-4050 Mönchengladbach**,Neusser Str.210,Tel.:02161/601556
**W-4100 Duisburg 1**,Ulrichstr.2-4,Tel.:0203/21084
**W-4250 Bottrop 1**,EssenerStr. 6,Tel.:02041/21973
**W-4290 Bocholt**,Nordwall 13,Telefon auf Anfrage
**W-4300 Essen1**,MoltkeStr.36,Tel.:0201/207629
**W-4330 Mülheim**,Delle 47,Telefon auf Anfrage
**W-4350 Recklinghausen**,Dortmunder Str.31,Telefon auf Anfrage
**W-4400 Münster**,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/2787515
**W-4440 Rheine**,Auf dem Thie 8,Telefon auf Anfrage
**W-4500 Osnabrück**,Petersburger Wall 17,Tel.:0541/586809
**W-4630 Bochum**,Herner Str.383,Tel.:0234/531018
**W-4690 Herne**,Hauptstr.178,Tel.:02325/53643

**W-4800 Bielefeld**,Schloßhofstr.1,Tel.:0521/138033
**W-5000 Köln 1**,Von-Werth-Str.20-22,Tel.:0221/121806
**W-5400 Koblenz**,MarkenbildchenWeg 24,Tel.:0261/31848
**W-5500 Trier**,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532
**W-5600 Wuppertal**,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118
**W-5787 Olsberg**,Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753
**W-5800 Hagen**,Märkischer Ring 5,Telefon auf Anfrage
**W-5840 Schwerte,**Telefon auf Anfrage
**W-5880 Lüdenscheid**,Forum amSternplatz2,Tel.:02351/21900
**W-6000 Frankfurt a.M.**,Wielandstr.25,Tel.:069/590180
**W-6100 Darmstadt,**Holzhofallee 1a,Telefon auf Anfrage
**W-6500 Mainz 1**,Kirschgarten6,Tel.:06131/237665
**W-6600 Saarbrücken**,Stengelstr.8,Tel.:0681/582771
**W-6650 Homburg**,Karlsbergstr.16,Tel.:06841/15142
**W-6733 Hassloch**,Langgasse52,Tel.:06324/2092
**W-6800 Mannheim**,Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203
**O-7050 Leipzig**,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781
**W-7500 Karlsruhe 1**,Lessingstr.5,Tel.:0721/853360
**W-8000 München**,Ringseisstr.8,Tel.:089/531764
**W-8500 Nürnberg**,Findelwiesenstr.37,Tel.:0911/467744
**W-8900 Augsburg**,Heini-Dittmar-Str. 17,Tel.:0821/581993
**W-8960 Kempten**,Kronenstr.33,Tel.:0831/17762
**L-9054 Ettelbrück/Luxemburg**,23,rue Dr. Klein,Tel.:00/818/990

**SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006**

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06




## Ketzerischer Gedanke

In allen Computerzeitschriften gibt es im Leserbriefteil die endlosen Diskussionen über das Thema Raubkopien. Bei Euren Stellungnahmen wird in etwa so argumentiert, daß wenige Firmen bereit sind, viel Geld und viel Zeit in ein Spiel zu investieren, wegen der "berechtigten" Angst vor Raubkopien.

Sind jedoch die Softwarefirmen völlig unschuldig an dieser Misere? Ich möchte ihnen zumindest Begünstigung vorwerfen, denn diese Firmen scheinen (unwissentlich?) eine ganz bestimmte Altersgruppe anzusprechen, in der wenig potentielle Käufer (arme Schüler...), dafür aber um so mehr Cracker angesiedelt sind. Bei den Berufstätigen (Käuferschicht) sind Spiele ebenfalls sehr beliebt, nur werden sie dort zum angnehmen Zeitvertreib und zur Entspannung nach dem beruflichen Streß benutzt. Und hier komme ich auf den Punkt: Die meisten Spiele, vornehmlich Jump- and Run-Spiele", sind zu schwer (ca. 3-5 Leben). Wer nach einem Arbeitstag an seinem Computer Unterhaltung sucht, bringt nicht mehr die erforderlichen artistischen Leistungen am Joystick auf, wie ein Schüler. Wer mal "Elf" gespielt hat, weiß, was ich meine. Oder wo bleibt das Erfolgserlebnis bei Kindern unter 10 Jahren, für die man "Rodland" gekauft hat? Die Folge: Man überlegt sich, ob man ein neues Spiel, das man zwar interessant findet, auch kauft, weil man weiß, daß man die Bilder der weiteren Level wohl kaum zu Gesicht bekommt. Und gerade hier scheinen die Softwarehersteller verkaufspolitisch zu versagen. Während bei Nichtkäufern die Spiele nicht nur umsonst, sondern sogar oft mit einem "Trainer" versehen, mundgerecht serviert werden, muß die "ältere" Käuferschicht mangels Kontakt zur Raubkopiererszene warten, bis endlich in Euren Zeitschriften ein Cheat abgdruckt wird, um auch in den Genuß des letzten Levels kommen zu können. Können sich die Softwarehersteller nicht vorstellen, daß zum Beispiel ein Aufkleber auf der Spielepackung: "Inkl. Cheat für unendliche Leben" oder "Jeder Level direkt anwählbar", sich verkaufsfördernd auswirken würde? Und hat der Käufer im Gegensatz zu den Herstellern (...dieses Programm darf auch nicht für eigenen Bedarf kopiert werden!) nicht auch ein Recht, alle Bilder eines Spiels sehen zu dürfen?

Man stelle sich vor: Der Käufer eines Videofilms erlebt nach 15 Minuten, wie sich sein Recorder ausschaltet, nur, weil er bis dahin nicht in der Lage war, den Mörder zu erraten. Antwortet jetzt bitte nicht, daß das Spiel dann zu leicht wäre und der Spaß verlorengehe. Diese Entscheidung sollte man schon jedem selbst überlassen — und überhaupt: Wenn man sich das Spiel erstmal gekauft hat, kann es dem Hersteller ja nur recht sein. Ich könnte Euch in meinem Bekanntenkreis mehrere Leute nennen, die dieselbe Ansicht vertreten und es würde mich interessieren, was andere Leser dazu meinen. Dieter Michel, Kronach

## Großes Lob

Der Comic zu Monkey Island war spitzenklasse. Wie fändet Ihr und die Leser es, wenn Till noch mehr Pracht-Comics zu Adventures oder Wasauchimmer für die *POWER PLAY* machen würde?

Christian Hopf, Neuss

## Rüstungsprobleme

Ich habe festgestellt, daß einige Spiele auf meinem neuen Atari Mega STE und meinem "aufgebohrten" Mega ST (16 MHz-Erweiterung HBS240 und TOS 2.06 von Artifex) nicht funktionieren (auf meinem alten ST funktionieren sie einwandfrei). Es wäre nett, wenn Sie in Ihren Spieletests künftig angeben würden, ob die Spiele auf dem Mega STE auf aufgerüsteten STs lauffähig sind, um eine Kaufentscheidung treffen zu können.

Klaus Batenbruch, Bochum

Ich habe seit einiger Zeit ein Problem: Ich bin Besitzer eines Atari TT 030 geworden. Das ist für mich zwar ganz wundervoll, bloß laufen auf dieser Maschine zahlreiche ST/STE-Spiele nicht mehr. Daran könnt Ihr zwar auch nichts ändern, aber es wäre doch schön, wenn Ihr es in den Tests jeweils kurz erwähnen könntet, ob ein Spiel TT-kompatibel ist oder nicht. Meines Wissens wurden in Deutschland mittlerweile doch mehr als 10000 TTs verkauft. Nun sind zwar zweifellos der größte Teil dieser TT-Besitzer eher keine potentiellen Spieler, aber es hat sicherlich auch genug ehemalige ST-Freaks darunter, die eben nur mal aufgerüstet haben und trotzdem gerne mal 'ne Runde spielen. Dasselbe Problem stellt sich übrigens auch für die Besitzer eines Amiga 3000 und das sind sicher auch nicht wenige. Also: Bitte, bitte in Zukunft bei den Tests angeben, ob die Spiele auch auf den 68030er-Maschinen laufen oder nicht.

Marcel Schön, CH-Dietkon

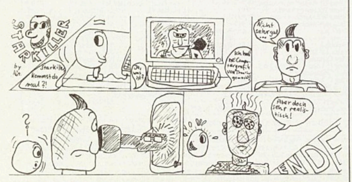
Wir werden ab der nächsten Ausgabe neue Wertungskästen einführen, in denen systembezogene Besonderheiten der Spiele Platz finden — sofern uns die Informationen vorliegen. Wir hoffen, dies hilft Euch ein wenig weiter. *mh*

## Mehr Saft

Ich hatte gerade die neue *POWER PLAY* 1/92 erstanden und mit Begeisterung die Vorschau auf Ultima 7 gelesen. Total motiviert, "ackerte" ich auch noch das restliche Magazin durch. Doch auf Seite 163 (Werbung für Ultima 7) kam dann die große Ernüchterung: Da stand doch unter Systemanforderung, es werde mindestens ein MS-DOS-Kompatibler 386SX mit 2-MB-Arbeitsspeicher benötigt. Jetzt zu meinem Problem: Bei mir steht nur ein 80286er AT mit 1 MB zu Hause. Also was tun? Das eine MB "aufzutakeln" wäre das kleinere Malheur. Doch wie wird aus einem 286er ein 386er (SX)? Gibt es außer einer sau-teuren Hardwareerweiterung (Steckkarte oder gar neues Mainboard) irgendeine Softwarelösung (Public Domain), einen höheren Prozessor zu simulieren oder muß ich auf dieses Superspiel verzichten?

Arno Hallweger, Vaterstetten

Meines Wissens mußt Du leider in den sauren Apfel beißen und Dir wenigstens ein neues Mainboard zulegen. Eine "simple" Umrüstung von einem 286er auf einen 386er geht nicht. Ein kleiner Trost: Mainboards mit einem 386er sind mittlerweile für etwa 800 Mark zu haben. *mh*




"Vor den Kopf gestoßen!" Cartoon von N. Steckelberg, Nackrodt



SOFTWARE MANIACS empfehlen DIE TRAUMFABRIK
DIE SPEZIALISTEN
DER LADEN AUS EINER ANDEREN DIMENSION
HOTLINE 1
030/6944862
11 - 19 h Versand
sonst Anrufbeantworter
PC Amiga ST
Amiga 4-Player Adapter - 24,95 -
A Laufw. + Speedball 2 + Gods - 239,- -
Am. Mouse (Rotec) - 44,95 -
Am IMB Speichererweiterung + - 89,95 -
Am. IMB + Kick Off 2 - 99,95 -
A IMB+Dungeonmaster+Chaos - 149,95 -
Abandoned Places ++ 84,95* 72,95 72,95*
Airbus 320 ++ 99,95* 94,95 94,95
Air Support + i.V. 64,95* -
Alcatraz ++ 74,95* 69,95 69,95*
Amberstar 1 ++ i.V. 79,95 79,95
Amberstar 1 Lsg.-Buch ++ 39,95* 39,95 39,95
Apidya + - 69,95 -
Armada 2525 + 89,95* - -
A.T.A.C. 89,95* - -
A-Train + 84,95* 72,95* i.V.
Bandit Kings of Anc. China + 84,95 79,95 -
Bards Tale 3 + 72,95 69,95 -
Bards Tale Construction Set + 84,95 i.V. -
B.A.T. 1 ++ 72,95 72,95 84,95
B.A.T. 2 ++ 84,95* 72,95* 72,95*
Battle Isle ++ 84,95 72,95 -
Birds of Prey + i.V. 79,95 79,95*
Black Crypt + i.V. 69,95* -
Black Crypt Lsg.-Buch 24,95* 24,95* -
Black Gold + 74,95 69,95 69,95
Black Sect ++ 84,95* 72,95* 72,95*
Buck Rogers 1 ++ 89,95 84,95 -
Buck Rogers 2 79,95 69,95* -
Buck Rogers 2 ++ 89,95* i.V. -
Buck Rogers Brettspiel v. TSR + Strategieknüller für 2-6 Spieler 79,95
Bundesliga Manager 2 ++ 69,95 69,95 69,95*
Cadaver ++ 84,95 69,95 69,95
Cadaver - The Payoff ++ i.V. 39,95 39,95
Castles +/+/+ 84,95 74,95* -
Castles Data Disk 39,95 i.V. -
+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung
++ Programm komplett in deutsch
PC Amiga ST
CH Products Gamecard 33 MHz 89,95 - -
CH Products Mach 3 Joystick 79,95 - -
CH Products Flightstick 89,95 - -
Champions of Krynn + 69,95 69,95 72,95*
Chaos Engine + - 69,95* 69,95*
Chaos Strikes Back +/+/+ - 69,95 69,95
Chessmaster 3000 + 89,95 - -
Chuck Yeagers Air Combat ++ 84,95 i.V. i.V.
Civilisation 89,95 - -
Civilisation ++ 104,95 - -
Civilisation Brettspiel ++ Der Klassikerfür 2-7 Spieler 79,95
Command HQ + 89,95 - -
Conan + 84,95 74,95* 74,95*
Conq. of Lg Bow-Robin Hood + 89,95 84,95* ????
Conquestador ++ 72,95* 72,95 72,95*
Curse of the Azure Bonds + 59,95 69,95 74,95
Darklands 89,95* - -
Dark Queen of Krynn 74,95* i.V. -
Dark Seed + 89,95* i.V. -
Death Knights of Krynn ++ 89,95 79,95 -
Death or Glory + 84,95* - -
Deuteros ++ - 74,95 74,95
Die Kathedrale ++ 84,95 84,95 84,95*
Dragonflight ++ 84,95* 69,95 69,95
DSA-Die Schicksalsklinge ++ 79,95* 69,95* 69,95*
DSA Rollenspiel ++ alle Module
von Schmidt Spiele sämtliche Boxen
Double Double Bill + - 84,95 -
Dungeon Master +/+/+/+ 89,95* 69,95* 69,95
Dynablasters + 74,95* 69,95* 69,95*
Elvira 1 ++ 89,95 74,95 74,95
Elvira 2 ++ 89,95 74,95 74,95*
Epic + 74,95* 69,95* 69,95*
Eye of the Beholder 1 59,95 59,95 -
Über 1000 lieferbare Spiele
PC Amiga ST
Eye of the Beholder 1 ++ 89,95 79,95 -
Eye of the Beholder 2 69,95 69,95* -
Eye of the Beholder 2 ++ 89,95* i.V. -
Eye of Beholder 2 Lsg.-Buch ++ 24,95 24,95 -
F-15 Strike Eagle 2 + 84,95 79,95 79,95
Falcon 3.0 109,95 - -
Falcon 3.0 + 119,95* - -
Falcon 4.0 inc. 486er Board 1999,- - -
Fate - Gates of Dawn ++ 84,95* 69,95 69,95
Fate Lsg.-Buch ++ 39,95* 39,95 39,95
Flight of the Intruder + 84,95 79,95 79,95
Formula 1 Grand Prix + 84,95* 79,95 79,95*
Gateway to Savage Frontier 1 74,95 69,95 -
Gateway to Savage Frontier 1 ++ 89,95* i.V. -
Gateway to Savage Frontier 2 74,95* i.V. -
Global Conquest 89,95* - -
Gobliins ++ 69,95 69,95 69,95
Gods + 84,95 69,95 69,95
Gravis Joystick 99,95 79,95 79,95
Great Courts 2 ++ 74,95 69,95 69,95
Gunship 2000 + 89,95 - -
Hard Nova + 74,95 69,95 69,95
Harpoon + 89,95 79,95 -
Harpoon Battlesets + 39,95 39,95 -
Harpoon Editor + 49,95 49,95 -
Heart of China ++ 89,95 84,95 -
Imperator ++ 79,95 - -
Indiana Jones 3 (PC-VGA !!) ++ 89,95 69,95 69,95
Indiana Jones 4 84,95* i.V. -
Indiana Jones 4 Lsg.-Buch ++ 15,00* 15,00* 15,0*
Infocom Adventures diverse 34,95 34,95 ??
Jetfighter 2 ++ 89,95 i.V. -
John Madden Football 84,95* 72,95* -
Kick Off 2 ++ 69,95 59,95 59,95
Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.) 89,95* i.V. ????
Kings Quest 5 +/+/+ 109,95 84,95 ????
Knights of the Sky + 89,95 84,95 84,95
Larry 1 (neue VGA-Version) + 89,95 84,95 ????
Larry 3 ++ 99,95 99,95 ????
Software zum Anfassen
Game Boy
Altered Space 69,95
Baseball 69,95
Batman 69,95
Bill & Ted 69,95*
Blades of Steel 79,95*
Bomber Boy 59,95
Boomers Adventure 69,95
Boxxle 69,95
Bubble Bobble 69,95
Bubble Ghost 49,95
Burai Fighter Del. 54,95
Cyraid 59,95
Castlevania 1 69,95
Chase HQ 69,95
Choplifter 2 69,95*
Daedalian Opus 69,95
Double Dragon 69,95*
Dr. Mario 54,95
Dragons Lair 69,95
Duck Tales 59,95
F-1 Race 69,95
Final Fantasy Lgd 1 84,95
Final Fantasy Lgd 2 84,95*
Final Fantasy Adv. 84,95
Game Boy Wars (e) 79,95*
Gargoyles Quest 54,95
Gauntled 2 69,95
Golf 49,95
Harmony 69,95
Heiankyo Alien 59,95
Ishido 69,95
Klax 59,95
Loopz 69,95
Mickeys Dang. Ch. 79,95
Mysterium 69,95
Nemesis 1 69,95
NFL Football 74,95
Nobunagas Ambit. 89,95
Pac Man 69,95
Game Boy
Pinball R. of Gator 49,95
Pipe Dream 69,95
Power Mission 69,95
Quarth 69,95
R-Type 69,95
Robocop 69,95*
Rockman World 59,95
Shanghai 59,95
Simpsons 69,95*
Skate or Die 1 69,95
Skate or Die 2 69,95
Solomons Club 69,95*
Super Mario Land 49,95
Super R.C. Pro Am 69,95
Sword of Hope 79,95
Teenage Turtles 69,95
Tennis 49,95
Turrican 69,95*
World Cup Soccer 69,95
WWF Super Stars 69,95
LYNX
Lynx 2 dt.
Lynx 1 Jahr Garantie 199,95
Lynx Netzteil 24,95
A.P.B. 74,95*
Awesome Golf 74,95
Checkered Flag 64,95
Cyberball 74,95
Gauntled 74,95
Ishido 74,95
Rolling Thunder 74,95*
Shanghai 74,95
Slime World 64,95
Toki 74,95*
Turbo Sub 64,95
Warbirds 64,95
World Class Soccer 74,95*
XyBots 74,95
Wir führen ausschließlich für den europäischen Markt lizensierte Nintendo-Module
Maniacs Verkaufs Charts
1. Monkey Island 2
2. Ultima 6
3. Might & Magic 3
4. Falcon 3.0
5. Amberstar 1
6. Battle Isle
7. Bundesliga Man. 2
8. Civilisation
9. Wing Commander 2
10. Eye of Beholder 2
Maniacs Top 20
11. Formula 1 GP
12. Populous 2
13. Elvira 2
14. Their Finest Hour 2
15. Silent Service 2
Maniacs Verkaufs Charts
16. Gunship 2000
17. Railroad Tycoon
18. Uncharted Waters
19. Starbyte Super Soccer
20. Mad TV
HOTLINE 2
030/6937245
11 - 18.30 h Laden
Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61
Software Maniacs
proudly presents..........
DIE TRAUMFABRIK
******** Just the No 1 in Berlin ********
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Montag - Freitag 11 - 18.30 h
Samstag 10 - 13.30 h
85 Quadratmeter Software pur
Aufgrund des großen Erfolges unseres "Formation-Soccer-Turniers" auf dem Super Famicon jetzt was für Mega-Drive-Freaks
Samstach +++ 02.05.92 +++ 14.00 Uhr +++ "EA Hockey Turnier" auf dem Mega Drive +++ Anmeldeschluß 30.04.92
Samstach +++ 02.05.92 +++ 14.00 Uhr +++ "EA Hockey Turnier" auf dem Mega Drive +++ Anmeldeschluß 30.04.92
Game Gear CDTV Master System Mega Drive Game Boy CD ROM Hintbooks Lynx C64 NES Joysticks
030/6944156
Info-Anrufbeantworter
030/6944256
Fax-Line
PC Amiga ST
Larry 5 +/+/+ 99,95 84,95 ????
Legend of Faerghail ++ 74,95 69,95 69,95
L'Empereur 99,95 - -
Lemmings 1+ 79,95 59,95 59,95
Lemmings Zusatzdisketten + 59,95 54,95 54,95
Les Manley - Lost in L.A. 84,95* i.V. -
Links + 89,95 i.V. -
Links Zusatzkurse (neue Kurse da !!) 44,95 - -
Loom ++ 74,95 74,95 74,95
Lord of the Rings 1 + 74,95 69,95* i.V.
Lord of the Rings 2 + 74,95* - -
Lost Admiral 89,95* 84,95* -
Lotus Turbo Challenge 2 ++ - 69,95 69,95
M1 Tank PLatoon + 84,95 74,95 74,95
Mad TV ++ 84,95 72,95* -
Magnetic Scrolls Collection + 84,95 74,95 74,95
Maniac Mansion ++ 69,95 69,95 69,95
Mega lo Mania ++ i.V. 69,95 69,95
Megatraveller 2 + 84,95 84,95* 84,95*
Midwinter 2 ++ 89,95* 79,95 79,95
Might & Magic 2 74,95 74,95 -
Might & Magic 3 79,95 69,95* -
Might & Magic 3 ++ 94,95 i.V. -
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++ 34,95 34,95 -
Mike Ditka Football 84,95 - -
Monkey Island 1 ++ 79,95 69,95 69,95
Monkey Island 2 74,95 - -
Monkey Island 2 ++ 89,95 79,95* i.V.
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++ 15,00 15,00 15,00
M.U.D.S. ++ 69,95 49,95 -
No Greater Glory 79,95 - -
Nova 9 + 89,95 - -
Ork + - 69,95 i.V.
Patton Strikes Back 89,95 - -
Perfect General 89,95* 84,95* -
PGA Tour Golf + 74,95 69,95 -
PGA Golf Kurse + 39,95 39,95* -
Pinball Dreams + 74,95* 69,95 -
Pirates + 59,95 59,95 59,95
Heute bestellt Gestern geliefert ?!
PC Amiga ST
Planets Edge 84,95* i.V. -
Pools of Darkness 74,95 69,95* -
Pools of Darkness ++ 89,95* 79,95* -
Pool of Radiance + 64,95 64,95 ????
Police Quest 3 +/+/+ 99,95 84,95* ????
Populous 2 + i.V. 69,95 69,95
Powermonger + 84,95* 59,95 59,95
Powermonger Data Disk + - 39,95 39,95*
Quest for Glory 2 (Sierra) + 89,95 89,95 ??
Railroad Tycoon +/+/+/+ 84,95 79,95 79,95
Realms + 84,95* 74,95 74,95*
Red Baron 1 +/+/+ 99,95* 89,95 -
Red Baron 2(Aces of the Pacific) 89,95* - -
Rings of Medusa 2 ++ 74,95 69,95 69,95
Rise of the Dragon ++ 99,95 89,95 -
Rocketeer + 79,95 - -
Roland LAPC-I 899,- - -
Secret of the Silver Blades 69,95 69,95 69,95*
Shadowlands + 84,95* 72,95* 72,95*
Shanghai 2 ++ 84,95 72,95* -
Shuttle ++ 124,95 109,95*109,95
Siege 89,95* - -
Silent Service 2 + 79,95 79,95 79,95
Sim Ant 89,95 - -
Sim Ant ++ 99,95* 84,95* -
Sim City/Populous + 74,95 74,95 74,95
Sim City Architecture 1 o. 2 + 39,95 39,95 ????
Sim Earth ++ 89,95 72,95* ????
Soul Crystal ++ 74,95* 69,95 69,95*
Soundblaster 2.0 ++ 299,- - -
Soundblaster Prof. 16 Bit ++ 599,- - -
Soundblaster CD ROM ++ 799,- - -
Soundsystem inc. Soundbl. 2.0, Joystick,Stereoboxen,Kings Q. 5 474,95 - -
Space Quest 1 Sarien Enc. VGA+ 89,95 84,95* 84,95*
Space Q. 3 Pirates of P++ 99,95 99,95 ????
Space Q. 4 Time Rippers +/+/+ 99,95 89,95 ????
Space Q. 5 Escape from Berlin 99,95* i.V. i.V.
Special Force + 94,95* 84,95* 84,95*
Genießt unseren Service
PC Amiga ST
Speedball 2 + 84,95 69,95 69,95
Spirit of Adventure ++ 74,95 69,95 69,95
Starbyte Super Soccer ++ 74,95 69,95 69,95
Starflight 1 + 39,95 39,95 39,95
Starflight 2 69,95 69,95 ????
Star Treck - 25th Anniversary + 84,95 i.V. -
Steigenberger Hotel ++ 72,95* 69,95 69,95*
Strike Commander + 89,95* - -
Tales of Magic 1 74,95* i.V. -
The Games Winter Challenge + 84,95 69,95* -
Their Finest Hour 1 + 79,95* 69,95 69,95
Their Finest Hour 1 - Mission 1 34,95 34,95 34,95
Their Finest Hour 2 - Secret W. 84,95 - -
Secret W. P38,P80,He 39,95 - -
TV Sports Baseball-Bo Jackson+ 84,95* 79,95* -
TV Sports Boxing + 84,95 79,95* -
TV Sports Rollerbabes + 84,95* 79,95* -
Twilight 2000 + 84,95* 84,95* 84,95*
Ultima 5 Warriors of Destiny 74,95 59,95 74,95
Ultima 6 The False Prophet + 79,95 72,95 72,95*
Ultima 7 The Black Gate + 89,95* - -
Ultima 7 Lsg.-Buch ++ 39,95* - -
Ultima U1 Stygian Abyss + 89,95* - -
Ultima U2 Kreuzberger Knights 89,95 - -
Ultima W1 Savage Empire + 79,95 - -
Ultima W2 Martian Dreams + 89,95 - -
Uncharted Waters 99,95 - -
Utopia ++ i.V. 74,95 74,95
Vroom + - 69,95 69,95
Warlords 1 74,95 69,95 -
Whirlwind Snooker + i.V. 74,95 74,95
Wing Commander 1 + 79,95 79,95* i.V. ?
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2 39,95 i.V. -
Wing Commander 2 + 89,95 - -
Wing C. 2 Erweiterungen 44,95 - -
Wiz 6 Bane of Cosmic Forge 69,95 79,95 -
Wiz 7 Crusaders of Dark Savant 84,95* i.V. -
Wizardry 7 Lsg.-Buch ++ 39,95* 39,95* -
Zack McKracken ++ 69,95 69,95 69,95
Einfach probieren und Staunen
Mega Drive
Grundgerät dt. inc. "Sonic" 1 Jahr Gar. 379,95
IR-Joypad-Set 99,95
Master Sys. Conv. 109,95
Aeroblaster 119,95
Airwolf 99,95*
Aleste 109,95
Arrow Flash 99,95
Buck Rogers 1 134,95
California Games 109,95
Desert Strike 119,95*
Devil Crash 109,95
Double Dragon 109,95
EA Hockey 109,95
F1 Grand Prix 109,95
F-22 Interceptor 119,95
Gain Ground 99,95
Games Winter Ch. 109,95
Ghouls + Ghosts 109,95
Golden Axe 2 109,95
Gynoug 99,95
Hellfire 99,95
Hollow World 129,95*
James Pond Robocod 109,95
J. Madden 92 109,95
Master of Monsters 129,95
Mickey M. Castle... 104,95
Might & Magic 129,95
M. Ditka Football 109,95
Phantasy Star 2 149,95
Phantasy Star 3 129,95
Quackshot 109,95
Revenge of Shinobi 99,95
Rings of Power 129,95
Road Rash 109,95
Shining in Darkn.1 129,95
Sonic the Hedgehog 89,95
Speedball 2 109,95*
Splatterhouse 119,95*
Mega Drive
Star Flight 1 134,95
Star Odyssey 139,95*
Streets of Rage 99,95
Super Fantasy Zone 109,95*
Super Monaco GP 1 99,95
Terminator 2 109,95*
The Immortal 119,95
Thunderforce 3 94,95
Toki 109,95*
Turrican 109,95
Undeadline 119,95*
Warsong/Ig Raiser 119,95
Wonderboy 5 109,95
Xenon 2 109,95*
Y's III 129,95*
Game Gear
Grungerät dt. inc. Columns 1 J. Gar. 284,95
GG TV-Adapter 199,95
GG Battery Pack 99,95
GG Lupe 39,95
GG Aleste 69,95
Baseball 64,95*
D. Duck/Lucky DC. 74,95
Game Gear Wars 79,95*
Golden Axe 64,95
Galaga 91 74,95
Heavy Champ 74,95
Joe Montana Footb. 74,95
Leader Board Golf 74,95
Mickey Mouse 74,95
Ninja Gaiden 64,95
Out Run 74,95
Shinobi 74,95
Sonic the Hedgehog 64,95
Space Harrier 69,95
Super Monaco GP 54,95
Wonder Boy 54,95
Die beworbenen Nintendo-M. sind zT. Vorankündigungen auf bald erscheinende Euroversionen
Alle Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 6,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA, NINTENDO, SOUNDBLASTER, LYNX und CH-PRODUCTS-Artikel 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (23.03.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, besucht doch unser Ladengeschäft im Herzen der City, in Kreuzberg. Inhaber: Goepel Hirling Pyls GbR

# POWER TIPS

Heft 5/92

# ZUM SAMMELN!



## Power-Tips




**Verlag Markt & Technik**
**Redaktion POWER PLAY**
**Hans-Pinsel-Str. 2**
**8013 Haar bei München**

# Black Gold

Christoph Nelsen aus Viersen ist unter die Hauer und Steiger gegangen und kommt mit Tips für Starbytes' neue Wirtschaftssimulation an die Oberfläche zurück.

Am Anfang sollte man bei der Bank einen Kredit von ca. 40000 DM aufnehmen und sich den Förderturm Klasse 1 kaufen, nachdem man sich ein Grubenfeld ausgesucht hat. Da der Rechner die Grubenfelder variieren kann, hat es keinen Zweck, hier Hilfen zu erteilen. Im Großhandel erwirbt man 4 Ausbau-Stahleinheiten, je 3 Einheiten Dynamit und Bohrstangen, 1 Ausbauschacht, 10 Holzstützen und 20 Einheiten Werkzeug. Schafft Euch direkt Loren und die dazugehörigen Schienen an!

Danach geht man ins Arbeitsamt und stellt 5 Hauer, 5 Schlepper, 5 Gesteinshauer und 2 Steiger ein. Kokereiarbeiter werden zunächst nicht benötigt. Auf der Halde kauft man sich 100 Tonnen Lagerplatz für Gaskohle. Ab einer Abbaumenge von ca. 200 Tonnen im Monat kann man Haldenplatz im Ausland kaufen. Achtet immer darauf, daß die Moral der Arbeiter mindestens auf "Gut" steht, sonst kommen sie nicht zur Arbeit! Wenn Ihr den Verkaufspreis für zu niedrig haltet, geht direkt wieder ins "Haus" und ladet den Spielstand neu. Nach ein paar Versuchen habt Ihr bestimmt einen Preis von über 40 DM/t. Also nicht den Mut verlieren und fleißig weitergraben!

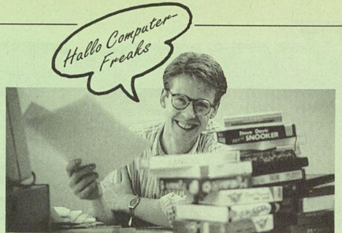
# F-29 Retaliator

Tippt doch einfach mal "CIARAN" ein und drückt anschließend Return. Schwupps, schon habt Ihr ausreichend Munition. Diesen Tip schickte uns Daniel Dubinji aus Eppelheim.

# The Final Fight (Amiga)

Wie wär's mit einem Cheat für das Spiel *The Final Fight?* Von Oliver Stark aus Herne erfahrt Ihr Näheres:

Wenn das Intro erscheint, wartet Ihr, bis Mr. Haggars Büro eingeblendet wird. Jetzt drückt Ihr so lange die "Help"-Taste, bis das Bild ausgeblendet wird. Jetzt erscheint eine kurze Nachricht und das Bild des Programmierers erscheint. Wenn Ihr jetzt das Spiel startet, seid Ihr unverwundbar und verfügt über jede Menge Zeit.




Klabautermann, hilf! Wir gehen unter in Monkey-II-Lösungen. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich Lucasfilm Games neue Piratenmär zu Eurem absoluten Liebling entwickelt. In unserer Komplettlösung des letzten Monats fehlte übrigens ein kleiner Hinweis kurz vor Schluß: Damit sich die Türen des Aufzugs schließen können und Le Chucks Bart eingeklemmt wird, müßt Ihr zuerst Euer Gewicht reduzieren. Ihr füllt einfach den Luftballon und die Gummihandschuhe an der Heliumflasche auf. Der zusätzliche Auftrieb verringert die Höchstbelastung des Lifts und die Türen schließen sich problemlos. Nachdem Le Chuck mal wieder besiegt worden ist, könnt Ihr Euch guten Gwissens neuen Aufgaben zuwenden. Wer noch ein paar aktuelle Cheats und Minitips auf dem Rechner liegen hat, sollte diese schleunigst einschicken — wir sammeln schon wieder für das alljährliche Tips- und Tricks-Sonderheft.

Volker

TIP DES MONATS

# Eye of the Beholder II

Endlich ist sie da, die langerwartete Fortsetzung des New-Age-Rollenspiels *Eye of the Beholder II*.

Andreas Schmitt aus Bietigheim und sein Kumpel Christian Rastätter verdienen sich mit der Lösung die 500 Dukaten für den Tip des Monats.

Hier einige Tips zum Spielverlauf:

— Man sollte jedes einzelne Feld (siehe Karten) betreten, um an alle Gegenstände zu kommen.

— Außerdem alle Monster töten, da auch diese Gegenstände besitzen können.

— Die Sprüche "Haste" und "Prayer" können sich im Kampf sehr vorteilhaft auswirken.

— In den Katakomben Level 4 findet man die Magierspruchrolle Remove Curse und das verfluchte Schwert "Hath Kull". Die Rolle nicht verwenden, sondern aufheben und später abschreiben.

Zum Schluß noch eine Liste der verfluchten Gegenstände:

Mace "Thumber", Daggar "Yargon", Langschwert "Hath Kull", Langschwert "Hunger", Polearm "Leech" und einige andere Gegenstände ohne Namen.

**Lösung:**

**Wald**
Monster: Wölfe

**Tempel Level 1**
Monster: Kleriker
A»Altar zum Wiederbeleben eines Charakters (funktioniert dreimal).
B»4 Hörner verwenden (man findet sie später).

**Katakomben Level 1**
Monster: Wachen
A»Magischer Staub (wirkt wie Spruch "Stone to Flesh"; Fässer zerschlagen).
B»Horn 1 (siehe Tempel Level 1).

**Katakomben Level 2**
Monster: Spinnen

**Katakomben Level 3**
Monster: Kleriker, Skeleton-Warriors
A»Horn 2 (siehe Tempel Level 1).

**Katakomben Level 4**
Monster: Gelatinous Cubes, Margoyles
Man kann in diesem Level nicht "RESTEN". In dem Raum mit den neun Druckplatten muß man die Druckplatten x-förmig belegen.
A»Glass Spheres (wie Spruch Feuerball).
B»Horn 4 (siehe Tempel Level 1).

**Katakomben Level 5**
Monster: Ameisen
A»Horn 3 (siehe Tempel Level 1).

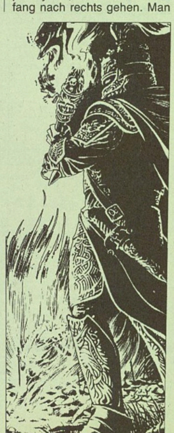
**Turm 1 Level 1**
Monster: Mantis Warrior
A»Glass Sphere und Mantis Idol (unbedingt mitnehmen, siehe später).

**Turm 1 Level 2**
Monster: Wasp

**Turm 1 Level 3**
Monster: Flying Snake, Gas Spore, Münder in der Wand
A»Rotten Food
B»Mantis Idol
C»nichts
D»Potion
E»Parchment
F»Polearm "Leech"
G»Red Gem
H»5 Rocks

**Turm 1 Level 4**
Monster: Beholder, Will O Wisps
Am Anfang bei den Teleportern von verschiedenen Richtungen hineingehen, mehrmals versuchen.
A»Crystal Hammer mitnehmen, dann zu Punkt B gehen.
C»Hand auf Podest legen.

**Tempel Level 2**
Monster: Kleriker
Wenn man nur einen Copperkey hat, muß man am Anfang nach rechts gehen. Man



findet später noch einen Schlüssel unter einem Bett.
A»Crystal Hammer verwenden.
B»Eye of Talon, Talon's Tongue und Hilt of Talon verwenden (findet man später).

**Turm 2 Level 1**
Monster: keine
A»Schild unbedingt mitnehmen.

**Turm 2 Level 2**
Monster: Lesser Basilisks, Bulettes
A»Gem mitnehmen.
B»Gems verwenden (alle 3).
C»Linken und mittleren Hebel umlegen und Knopf drücken, dann bei Punkt D das Amulet of Life mitnehmen.
E»Crimson Key mitnehmen für rotes Schloß in Tempel Level 2.
F»Schild unbedingt mitnehmen.
G»Eye of Talon mitnehmen.
H»Schild unbedingt mitnehmen.
I»Auf die Druckplatte im Nordwesten stellen und zwei wertlose Items auf die Druckplatte im Nordosten werfen, danach sofort nach Süden gehen.
J»Eye of Talon verwenden und wieder mitnehmen.
K»DISPEL MAGIC verwenden.

**Turm 2 Level 2**
Monster: Fellmonster (nicht in der Anleitung), Frostriesen
A»Schild unbedingt mitnehmen
B»Schild unbedingt mitnehmen
C»Schild unbedingt mitnehmen
D»Items so in die Transporter werfen, daß alle Druckplatten hinter den Kristalltüren belastet werden (Reihenfolge geht aus den Belastungen der fünf kreuzförmigen Druckplatten hervor).
E»Talon's Tongue mitnehmen.

**Turm 2 Level 4**
Monster: Aerial Servants, Medusen (nicht in der Anleitung)
A»Hier die sechs Polished Shields an die Wände hängen und wieder mitnehmen, wenn die Tür offen ist.
B»Je eine Medusa auf eine Druckplatte locken (mit dem Spruch Hold Person). Wenn alle Druckplatten belegt sind, öffnet sich die Tür bei Punkt C.
D»Hilt of Talon mitnehmen.

**Turm 3 Level 1**
Monster: Magier
Einer der Magier auf diesem Level besitzt einen Crimson-Ring. Diesen kann man bei Punkt C verwenden.
A»Crimson Ring (Banner anklicken).
B»Hier werden Gegenstände in Glass Spheres umgewandelt (drei Stück mitnehmen).
C»Crimson Ring verwenden.
D»"Mapaj" mitnehmen.
E»"The Shall Rejoice" mitnehmen.

**Turm 3 Level 2**
Monster: keine
In diesem Level verschwinden und erscheinen die Wände anscheinend willkürlich, je nachdem, welche Bodenfelder man betritt.
J»Insal: Man erhält von ihm eine Münze.
O»Ojel: Tauscht die Items "Mapaj" und "The Shall Rejoice" gegen eine Münze um.
R»Geschrumpfter Riese: Von ihm erhält man Informationen.

**Turm 3 Level 3**
Monster: Hell Hound, Magier

**Turm 3 Level 4**
Monster: Magier

**Turm 3 Level 5**
Monster: Hell Hounds
A»Glass Sphere verwenden.
B»Hebel nach rechts stellen:
— Magische Wand im Osten verschwindet.
Hebel nach unten stellen:
— Magische Wand im Süden verschwindet.
Hebel nach links stellen:
— Geheimwände verschwinden.
Hebel wieder nach oben stellen:
— Magische Wand im Norden verschwindet.

**Turm 3 Level 6**
Monster: Salamander, Mind Flayer
Vor Betreten dieses Levels abspeichern (man kommt nämlich nicht mehr zurück) und genügend Remove Paralysis-Sprüche bereithalten.
A»Dispel Magic verwenden.

**Turm 3 Level 7**
Monster: Endgegner
A»Endkampf: Haste und andere Schutzzauber verwenden. *vw*

Wald

Tempel Level 1

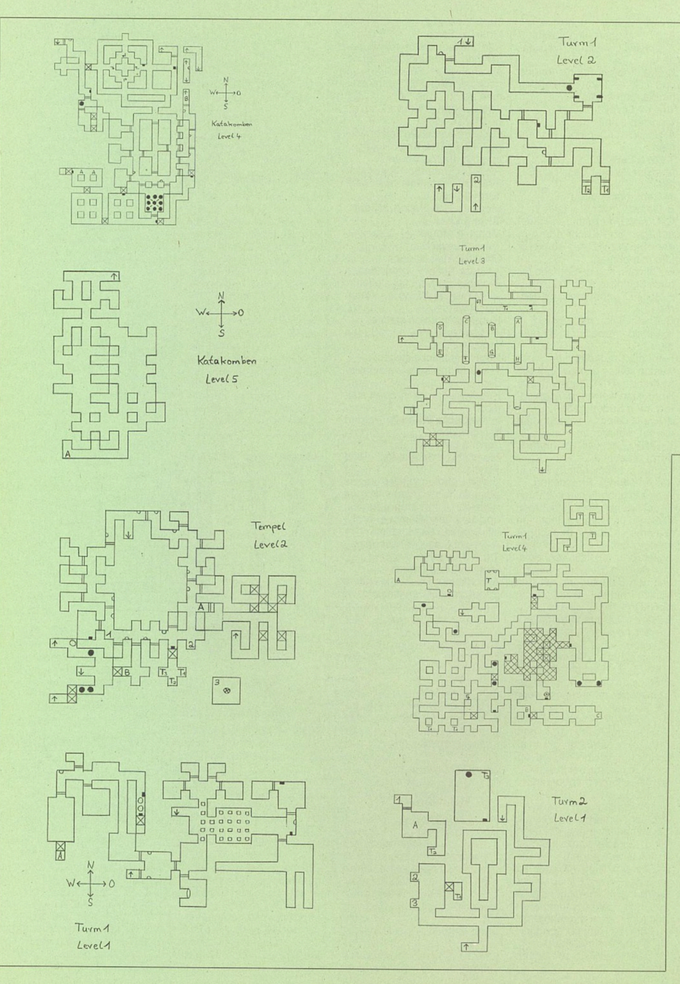
Nach Tempel Level 2
Zu den Katakomben

Katakomben Level 1

Katakomben Level 2

Katakomben Level 3

Legende
Knopf
Hebel
Tür
Fallgrube
Druckplatte
Treppe nach oben
Treppe nach unten
Wirbelfeld
Elektroschockfeld
Schlüsselloch
Spinnennetz
Imaginäre Wand
T1 Transporter 1
1 Ziel von Transporter 1
A-Z Besonderheiten: siehe Lösung
Magischer Mund



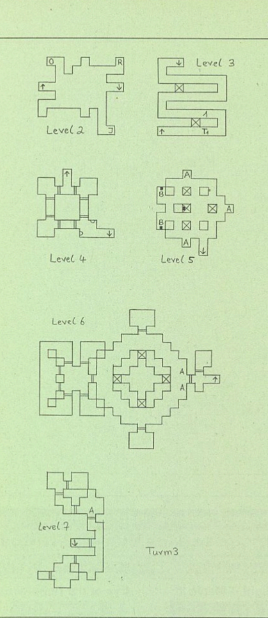
Katakomben
Level 4
N
W
O
S
Turm 1
Level 2
Katakomben
Level 5
Turm 1
Level 3
Tempel
Level 2
Turm 1
Level 4
Turm 2
Level 1
Turm 1
Level 1

Turm 2
Level 2

Turm 2
Level 3

Turm 2
Level 4

Turm 3
Level 1




# Sim Ant

Die Ameisen kommen! Andreas Fröhlich aus Feldkirchen betätigte sich erfolgreich als Kammerjäger.

**Nestbau**

Überlaßt auf keinen Fall den eigenen Ameisen das Nestbauen, denn sie graben oft zu tief. Das hat zur Folge, daß es beim nächsten Regen viele Tote gibt. Meiner Meinung nach ist es am vorteilhaftesten, im oberen Drittel große Höhlen mit höchstens 3-4 Ausgängen zu graben. Nehmt dazu aber auf jeden Fall die gelbe Ameise!

Wird man von den Roten angegriffen, rekrutiert man ca. 15-20 Ameisen, verstopft die Eingänge zum Nest mit je einem Kieselstein und stellt sich zum Kampf. Um alle seine Eingänge rechtzeitig verstopfen zu können ist es wichtig, nur wenige Nesteingänge zu haben (3-4).

**Futtersuche**

Um Futter ins Nest zu bringen rekrutiert man ein paar Ameisen und begibt sich zur Futterstelle. Dort entläßt man sie wieder. Wenn die Roten die Futterstelle schon entdeckt haben, achtet auf ihren Anführer. Man erkennt ihn daran, daß er meist auf einer Stelle steht und sich nicht rührt. Erledigt Ihr ihn, dauert es eine Weile, bis sich die Roten reorganisiert haben. In der Zwischenzeit könnt Ihr in Ruhe das Futter in Sicherheit bringen.

**Die Ameisenlöwen**

Es ist am besten diese Larven zu umgehen, sie lassen sich nur schwer erledigen.

**Die Raupe**

Versperrt Ihr ihr mit der gelben Ameise den Weg und rekrutiert ca. 25 Artgenossen. Es dauert zwar eine Weile, aber es geht...

**Die Spinne**

Die Spinne tötet man am besten nicht. Wählt einfach aus dem Pop-Up-Menü der gelben Ameise "Exchange" aus und klickt auf die Spinne. Ihre Mandibeln müßten nun gelb sein. Klickt man nun auf die Spinne und läßt die Maustaste gedrückt, erscheint ein kleines gelbes Menü mit folgenden Befehlen:

CHASE: Nachdem man diesen Menüpunkt angewählt hat, klickt man auf eine Ameise, die von der Spinne nun verfolgt wird.

HUNT: Die Spinne jagt selbständig nach Ameisen.

EXCHANGE: Das gleiche wie bei der gelben Ameise... Die Spinne wird im Edit-Window als auch in der Übersichtskarte wie die gelbe Ameise gsteuert. (Mit der Spinne kann man hervorragend Futterstellen bewachen.)

**Angriff auf ein rotes Nest**

Greift ein rotes Nest nur dann an, wenn Ihr deutlich in der Überzahl seid und Euer Staat einen hohen "Health"-Wert hat. Achtet darauf, daß die gelbe Ameise nicht getötet wird, denn die Folgen sind sehr unangenehm.

Man kann die Roten aber auch mit folgendem Trick angreifen: Wenn man im unteren Drittel des eigenen Nests fleißig gräbt und sucht, stößt man auf kleine schwarze Löcher. Betritt man sie, befindet man sich im unteren Drittel des roten Ameisennests.

**Fullgame-Modus**

Vertreibt auf jeden Fall zuerst die Roten aus dem Garten, bevor Ihr Euch dem Haus zuwendet. Ist dies geschehen, ist der Rest kein Problem mehr...

**Quickgame-Modus**

Wenn Ihr den Roten sowenig Futter wie möglich laßt, verringert sich ihre Anzahl und ihr "Health"-Wert drastisch.

Die Eroberung des feindlichen Nestes ist nun kein Problem mehr (das gilt natürlich auch für das "Fullgame).

# Birds of Prey

Frank Schmidt aus Pirmasens hat sich die Vögel aus *Birds of Prey* etwas genauer angesehen.

Anfänger sollten sich in einer Patrol Mission mit der Flugsteuerung anfreunden, da hier oft nicht viel los ist. Wenn Ihr Kontakt zu einem Ziel habt, ballert nicht wie wild drauflos, sondern überzeugt Euch, ob es sich auch wirklich um einen Feind handelt. Eigene Leute abzuschießen macht sich nicht so gut in Eurer Akte.

Beim normalen Flug (also wenn Ihr keinen Zielkontakt habt) oder beim Abfeuern von Luft-Luft-Raketen könnt Ihr das Cockpit eingeschaltet lassen. Bei Bodenangriffen und Kurvenkämpfen solltet Ihr es dagegen ausschalten, da es stark die Sicht behindert.

**Close Support:**

Hier sind die Ziele meistens Panzer. Die besten Flugzeuge sind: Seite A: A-10; Seite B: SU-25. Sie haben die meisten Außenlastträger und am meisten Munition für die Kanonen. Als Waffen nehmt Ihr Hellfire- oder Wasp-Raketen, da sie sehr leicht und gegen Panzer auch recht effektiv sind. Auf Seite B nehmt Ihr die AS-14.

Wollt Ihr die Bordkanone einsetzen, solltet Ihr sehr tief (500 ft) und möglichst direkt auf das Ziel zufliegen. Vergeßt nicht, den Gun-Director-Modus des Radars einzuschalten. Feuert erst, wenn Eure Entfernung zum Ziel nur noch 5 km beträgt, alles andere ist Munitionsverschwendung.

**Bomber Escort:**

Hier kommt es darauf an, immer bei dem Bomber zu bleiben. Deshalb sollte man ein Flugzeug mit großer Reichweite wählen, um nicht auftanken zu müssen. Gegebenenfalls empfiehlt sich die Verwendung eines Zusatztanks. An Luft-Luft-Raketen eignet sich eine Mischung aus Mittel- und Kurzstrecken "Fire and Forget"-Raketen. Falls es sich bei dem Bodenziel um einen Air Control

Tower handelt, tut Ihr gut daran, Antiradarraktеten (Harm bzw. AS-9) mitzunehmen, um das feindliche Radar auszuschalten. Abfangjäger sollte man so früh wie möglich attackieren, damit sie nicht dazu kommen, die Bomber zu beschießen.

Flugzeuge: Seite A: F-14+/ F-15E

Seite B:SU-27Flanker

**Air Superiority:**

Hier fliegt Ihr Einsätze gegen feindliche Jäger, die oft in der Überzahl sind. Mit Flügelmännern sind diese Missionen sehr viel leichter zu lösen. Um mehrere Gegner gleichzeitig bekämpfen zu können, ist eine große Zahl an L-L-Raketen nötig.

Habt Ihr Euch den feindlichen Zielen bis auf Waffenreichweite genähert, reduziert Ihr den Schub auf den höchsten militärischen Nennwert (Military Thrust). Habt Ihr weitreichende Waffen an Bord, kann es auch vorteilhaft sein, noch langsamer zu fliegen. Als Flugzeuge empfehlen sich: Auf Seite A: die F-16C und F-18. Geeignete Bewaffnung: zwei Sparrow, drei AMRAAM, zwei Sidewinder, zwei ASRAAM.

Wollt Ihr lieber eine russische Maschine fliegen, seid Ihr mit der MIG-29 und der SU-27 gut bedient. Geeignete Bewaffnung(MIG-29): zwei AA-7, zwei AA-9, zwei AA-2.

**Luft-Luft-Raketen:**

Prinzipiell sind "Fire and Forget"-Raketen (z.B. AMRAAM) SAR Raketen (Sparrow) vorzuziehen. Fliegt Ihr jedoch eine Mission gegen Flugzeuge, die nur Kurzstreckenwaffen mitführen, könnt Ihr diese abschießen, ohne in Reichweite ihrer Waffen zu kommen. Nehmt daher auch zwei SAR-Raketen mit (falls genug Außenlastträger vorhanden).

Seite A: Die AMRAAM und Sparrow ergänzen sich sehr gut, die Skyflash ist dagegen nicht zu empfehlen. ASRAAM und Sidewinder sind besser als die Magic. Die Phönix ist natürlich auch sehr gut.

Seite B: Hier sind AA-2, AA-7, AA-9 und AA-10 am geeignetsten. Hat man genügend Platz, ist die zielgenauere AA-11 eine gute Alternative zur AA-2, die jedoch wesentlich leichter ist und eine größere Reichweite hat.

Hat eine Rakete auf Euer Flugzeug aufgeschaltet, laßt sie nahe herankommen, bevor Ihr etwas unternehmt. Je näher sie herankommt, desto intensiver wird der Piepston. Dann zieht Ihr Eure Maschine nach oben und werft je nach Rakete Düppel oder Fackeln ab. Wollt Ihr lieber nach unten abtauchen, so rollt vorher in Rückenlage, denn positive Beschleunigungskräfte führen nicht so schnell zum Blackout. Besonders von hinten anfliegende IR-Raketen stellen eine große Gefahr dar. Sind sie noch nicht zu nahe (das prüft man auf der taktischen Karte nach), ist es vorteilhaft, einen "Immelmann-Turn" (ein halbes Looping, nachdem man in die entgegengesetzte Richtung fliegt) zu machen.

**Luft-Boden-Einsätze:**

Wenn möglich, sollte man sein Flugzeug mit Luft-Boden-Raketen ausrüsten, da diese erstens zielgenauer sind als Bomben und man sich nicht in die Gefahr begibt, während eines Zielanflugs abgeschossen zu werden. Den Autopiloten sollte man so einstellen, daß man bereits 10 km vor dem Ziel in 1000 ft Höhe erscheint. Bei einer Escort-Mission fliegt Ihr einfach per Autopilot zum Bodenziel, der Bomber ist dann auch da. Wollt Ihr die Luft-Boden-Einsätze noch leichter haben und kein Risiko eingehen, schaltet einfach im Grafikmenü die Hügel aus.

# Robocod

Martin Melle aus Braunschweig hat ein Herz für alle Fische. Während des Spiels "LITTLE MERMAID" eintippen. Der Bildschirm färbt sich kurz grün und die Tastatur ist mit diesen mehr oder weniger nützlichen Befehlen belegt:

C = Auto (geht nur in einigen Abschnitten z.B. Level 2)
P = Flugzeug (siehe Auto)
B = Badewanne (siehe Auto)
F = Flügel (gehen immer)
M = Levelauswahlmenü
S = Position absichern
G = zum Levelanfang zurückbeamen
X = zum Exit beamen
K = Selbstmord
F7 = Screen vergrößern
F6 = Screen wieder verkleinern
RETURN = das Sternenschild macht unseren Fisch unverwundbar

Alle Optionen widerruft man durch erneutes Drücken der Tasten.

# Fascination

Wer in Coktel-Visions Erotik-Thriller immer oben liegen möchte, sollte den Empfehlungen von Ulrich Kraus aus Wissen folgen.

**Hotelzimmer:**

Zuerst öffnet man den Aktenkoffer mit der Kombination "Aargh". Dann nimmt man die Zahnbürste, öffnet die Schublade und steckt den Adapter in die Steckdose, nimmt den Stecker von der Zahnbürste und steckt ihn auf den Adapter. Danach schaltet man die Zahnbürste ein und schaltet sie von 220 auf 110 Volt. Man findet die Ampulle. Danach nimmt man den Stecker der Zahnbürste und den Adapter aus der Steckdose und schließt den Kühlschrank an. Nun gießt man Wasser aus dem Wasserbehälter in das Eiswürfelfach, legt die Ampulle dazu, schließt den Kühlschrank, nimmt sich das Telefonbuch und wählt die Nummer. Nur so zum Spaß geht man ins Badezimmer, dann in die Eingangshalle.

**Eingangshalle:**

In der Eingangshalle nimmt man den Telefonchip aus dem Aschenbecher. Den Schlüsselanhänger gibt man der Empfangsdame. Man bekommt dafür den Kabinenschlüssel für die Umkleidekabine. Jetzt nimmt man die News mit, schaut sich das Journal an und sieht in das Adreßbuch. Man geht in sein Zimmer zurück, wählt die Nummer, die man gefunden hat. Man erhält den Eingangscode für den Quantum Unltd. Empfang und geht nun zum Swimmingpool.

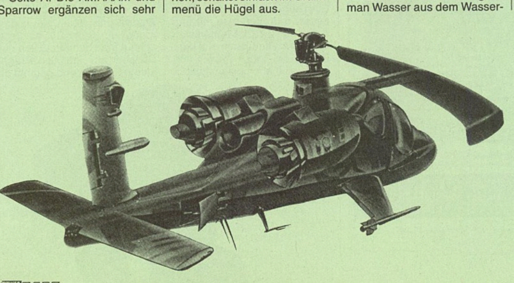
**Am Swimmingpool:**

Am Pool unterhält man sich mit Prisca und bekommt von Ihr eine Taschenlampe. Jetzt gibt man Prisca den Hut und drückt auf den Schalter. Im Pool findet man einen Anhänger. Jetzt bestellt man sich bei Sharon einen Kaffee und nimmt sich ein Stück Zucker mit. Man geht in die Umkleidekabine und öffnet den Schrank mit dem Kabinenschlüssel. Man findet einen Walkman, öffnet das Batteriefach mit dem Telefonchip und nimmt die Batterie mit. Jetzt kann man zu den Q.U.L. Büros.

**Q.U.L. Büros:**

In der Stadt angekommen, ruft man die Nummer an, die man in dem Adreßbuch in der Empfangshalle gefunden hat und bekommt die Geheimnummer für den Lift. Jetzt geht man zum Empfang. Man gibt dem Hund das Stück Zucker und nimmt den Schlüssel für die Besenkammer im Parkhaus mit. Dort öffnet man zuerst die Besenkammer, benutzt die Taschenlampe und schließt den Spind. Aus der Tasche des Kleidungsstückes nimmt man die Autoschlüssel mit und geht damit zu dem Auto neben dem Penner. Man benutzt den Schlüssel mit dem Auto und unterhält sich mit dem Penner, von dem man erfährt, daß man gegen den Reifen treten muß, um in das Auto zu gelangen. Im Auto nimmt man sich die Zugangskarte für den Lift. Die Karte benutzt man nun am Tastencode und gibt die Nummern ein, die man beim Telefonieren auf der Straße erfahren hat. So gelangt man zu Sir Jeffrey.

Bei der Statue drückt man auf den Knopf, bei Sir Jeffrey findet man ein Tuch aus Seide,



öffnet es auf dem Tisch und nimmt die Cassette. Im Regal drückt man die Feder und zieht an der Schnur. Jetzt nimmt man das Diktiergerät, legt die Cassette hinein und hört sich das Gespräch an. Jetzt geht man in die Boutique.

**In der Boutique:**

In der Boutique nimmt man sich zuerst die News und geht dann in die Umkleidekabine auf der linken Seite, schaut sich das Papier an und geht in die mittlere Kabine. In dieser Kabine öffnet man den Schuhkarton und nimmt den Schuh mit. In die letzte Kabine geht man nur, um in die Privaträume zu gelangen. Hier öffnet man die Tür, legt die Hand auf die Klingel und geht durch die Tür. In dem Zimmer rückt man die Pakete so lange hin und her, bis man den Tresor findet. Jetzt läßt man das Bild von Rolan aufrollen und findet den Schlüssel für das Schloß, das man öffnet.

Mit der Magnetkarte bekommt man die Metalltür auf und mit der Kombination "DOC" gelangt man in das Geheimlabor. Im Labor schaut man sich den Kittel an und nimmt alles mit, was man in der Tasche findet. Vom Tisch nimmt man das Skalpell mit und löscht den Anrufbeantworter. Nun öffnet man den Schrank mit dem Schlüssel aus dem Kittel, nimmt sich ein Foto mit und öffnet das Glas mit dem Schuh, um an die anderen Ampullen zu gelangen. Man geht zurück ins Hotel.

**Im Hotel:**

Beim Empfang nimmt man sich die News, schaut sich das Journal an und blättert so lange, bis man eine abgerissene Ecke findet, schaut sich diese an und merkt sich die Nummer. Nun geht man in sein Zimmer, nimmt sich die Schokolade, den Pin(?) mit und geht zum Empfang, wo man den Kommissar trifft, den man mit den Antworten 2 2 2 1 2 1 überlisten kann. Jetzt findet man auf dem Boden ein Stück Papier und merkt sich auch diese Zahlen. Die Zahlen auf dem Papier und aus dem Journal ergeben eine Telefonnummer, die man anruft und so zum Fotostudio gelangt.

**Im Fotostudio:**

Im Studio schaut man sich zuerst das Auto an und nimmt das Geld von der Windschutzscheibe mit. Nun geht man zur Hintertür und schaut in den Mülleimer — die News nimmt man mit. Jetzt legt man das Foto unter die Tür und stößt den Schlüssel mit dem Skalpell aus dem Schloß. Nun zieht man das Foto wieder heraus und gelangt in die Küche. In der Küche öffnet man alle Schränke und (zieht die Maske an). Jetzt nimmt man den Lappen, macht ihn naß und hängt ihn an den Haken. Nun nimmt man die Schüssel und stellt sie auf den Schrank, öffnet die Durchreiche, stellt die Schüssel hinein, schließt sie wieder und stopft nun den nassen Lappen in den Schlitz. Man gelangt nun zu Dale, von der man einen Siegelring für Kenneth bekommt.

**Red and Blue Club:**

Dem Türsteher gibt man den Pin und die 10 Dollar. Den Herrn im Club kann man überreden (mit den Antworten 2 2 2 1 2 1), einen mit an einen ruhigeren Ort zu nehmen.

**In der Villa:**

In der Villa gibt man dem Mann die Schokolade und durchsucht ihn. Von seiner Hand nimmt man den Prägestempel mit und benutzt den Anhänger mit dem Anhänger. Im Wohnzimmer nimmt man das Fangnetz und drückt den Schalter im Aquarium. Jetzt geht man auf die Muschel zu und gibt ihr Plankton zu fressen, damit sie aufgeht. Man nimmt das Netz und holt die Perle aus der Muschel. Danach wirft man einen Blick auf die Augenbinde und legt die Perle ins Auge. Nun berührt man den Papagei, nimmt die Zigarre und steckt sie in den Mund vor der Büste. Jetzt schaut man den Mund von der Statuette an, legt den Prägestempel hinein und gelangt so



ins Geheimlabor und von dort zum Kommissar. Den Kommissar überredet man mit den Antworten 2 2 1 2 1 und man kommt ins Badezimmer. Den Mülleimer schaut man zweimal an, um an die Spritze zu gelangen. Im rechten Spiegelschrank findet man Schaum, den man mitnimmt. Danach öffnet man das Glas mit den Augen, betätigt den Mechanismus an der Wand und findet einen Zerstäuber, den man öffnet. Jetzt nimmt man die Spritze, füllt sie im Glas mit den Augen und entleert sie in den Zerstäuber, den man schließt und mitnimmt.

Dem Kommissar sprüht man mit dem Zerstäuber ins Gesicht und kommt so ins Wohnzimmer, wo man das Bild "Nacktheitstraum" berührt und auf den Auslöser drückt. Jetzt kommt man an das Rad, stellt die Vorrichtung ein und gelangt so an die Orgel. Auf keinen Fall die News hinter den Katzen vergessen! Unter dem Mikroskop schaut man sich die Lampe und den Ring an. Nun stellt man das Rad auf das richtige Sternzeichen und spielt die Noten, die man auf der Lampe gefunden hat. Schon öffnet sich ein Geheimgang ins Gefängnis.

Hier findet man Kenneth Miller, wenn man dem Gefangenen den Ring an den Finger steckt. Jetzt legt man die fünf News auf den Tisch und zündet sie mit dem Feuerzeug, das man in der Tasche von Kenneth gefunden hat, an. Jetzt hat man das Spiel "geschafft".

## Hudson Hawk (C 64)

Tobias Kröhnke aus Essen wandelt auf den Spuren von Bruce Willis in *Hudson Hawk*. Wenn man das erste Level geschafft hat und auf dem Monitor "Please wait, loading" erscheint (der Floppy-Drive darf noch nicht laufen), sofort die "Shift"-Taste mehrmals drücken. Schon hat Hudson ab dem zweiten Level unendlich viele Leben.

## Utopia

Ralph Lapp aus Neustadt/Aisch baute sich sein privates *Utopia*.

— Als allererstes sollte ein Krankenhaus gebaut und nach der Fertigstellung die Geburtenrate auf "hoch" gestellt werden. Das bewirkt eine schnellere Zunahme der Bevölkerung. — Zu Beginn auch die Steuern auf 20 Prozent stellen. Die höhere Besteuerung mindert zwar die Lebensqualität (LQ), das soll uns aber nicht weiter stören, solange sie nicht unter 30 Prozent fällt. In diesem Ausnahmefall können die Steuern wieder auf 5-10 Prozent zurückgefahren werden.

— Auf dem Stellenmarktdisplay alle Req. Tec. auf 9999 stellen, das erspart das Eintippen der korrigierten Req.Tec.-Zahl nach der Fertigstellung jedes neuen Hauses.

— Beim Auftreten einer Seuche möglichst schnell Krankenhäuser bauen. Falls keine vorhanden sind, rafft die Seuche schnell die Hälfte der Bevölkerung dahin und auch der LQ-Level sinkt.

— Mit dem Steigen der Bevölkerung müssen auch Wohnviertel gebaut werden. Die Ausnutzung der Wohnungen sollte 90 Prozent nicht übersteigen, da sonst wiederum die LQ sinkt.

— Grundsätzlich gilt, daß der Bau von lebensnotwendigen Einrichtungen wie Luft-, Nahrungs- und Energiegeneratoren möglichst vor einer Verknappung stattfindet.

— Ein Teil der Energieversorgung sollte aus Kraftwerken bezogen werden, da bei einer Sonnenfinsternis von den billigen Solargeneratoren keine Energie geliefert werden kann.

— Mit der Zeit sollten auch Laboratorien gebaut werden. Je mehr es davon gibt, desto schneller steigt der Tech-Level an. Die Forschungsgeschwindigkeit läßt sich auch durch Investitionen in zivile oder militärische Forschungsprojekte beschleunigen.

— Falls Diebstähle oder — noch schlimmer, Morde — auftreten, sollten Sicherheits-HQs gebaut werden.

— Bei der Architektur sollte man folgendes beachten: Lebensnotwendige Bauten, wie z.B. die Kommandozentrale oder die verschiedenen Generatoren, sollten sich im Innern der Stadt befinden. Außen herum kann man unwichtigere Einrichtungen, etwa Lagerhäuser, plazieren. So sind die inneren Einrichtungen zumindest gegen feindliche Bodentruppen geschützt.

— Als Abwehrwaffe gegen feindliche Truppen haben sich Raketen bewährt, da sie — im Gegensatz zum Laser — keine freien Flächen benötigen, auch Luftziele treffen und eine große Reichweiten haben. Sie sollten deshalb in einem Ring um die Stadt aufgestellt werden.

— Zum Angriff sollte man auf jeden Fall Panzer benutzen; sie haben eine kürzere Produktionszeit als Raumschiffe und verbrauchen weniger Treibstoff.

— Zur Produktion der Panzer ist ein Waffenlabor für mindestens 10 Panzerfabriken ausreichend. Außerdem müssen noch Minen vorhanden sein (eine Mine ist ausreichend für 2 Panzerfabriken). Beim Bau von Panzerfabriken ist zu beachten, daß genügend Stellplätze für die produzierten Panzer vorhanden sind und sich die Fabrik in der Nähe der feindlichen Stadt befindet, da sonst die Panzer in der Stadt hängenbleiben.

— Auf einen Angriff sollte man so lange verzichten, bis man ca. 30-40 Panzer produziert hat. Dann sollten die Panzer sich an einem Ort in der Nähe der gegnerischen Stadt sammeln und in einer zusammenhängenden Kette angreifen. Falls Gebirge oder ähnliches einen zusammenhängenden Angriff verhindern, müssen die Panzer per Hand mit Hilfe von Sammlungspunkten durch die Engstelle gelotst werden.

— Die Angriffe müssen so lange fortgesetzt werden, bis die Spionageabteilung meldet, daß von der gegnerischen Stadt keine Gefahr mehr droht. Die LQ erhöht sich dadurch um ca. 30 Prozentpunkte.

— Von nun ab sollte das Hauptaugenmerk dem Erreichen einer möglicht hohen LQ gelten. Dabei ist so vorzugehen: Die Steuerrate auf 0 setzen (Einnahmen lassen sich durch den Verkauf von Überschüssen erzielen), Sportstadien errichten, jeden Monat eine Veranstaltung ansetzen und Krankenhäuser bauen.

— Das Erreichen des Spielziels, 80-90 Prozent LQ und damit Utopia, dürfte nun kein Problem mehr sein.

# Mad TV (MS-DOS)

Geldprobleme? Ab heute nicht mehr, dank T. und D. Liebscher aus Wiesau.

Geht einfach zur Raumvermietung und verscherbelt Euer Studio. Nun mietet Ihr es wieder an. Das hat zur Folge, daß sich die Miete zuerst erhöht und Ihr bei mehrmaliger Wiederholung tief in die Miesen geratet. Nach ein paar Wiederholungen werden Euch allerdings 200000000 $ gutgeschrieben. Ihr solltet Euch zwischendurch aber mehrmals den Raumvermieter ansehen, sonst hängt sich das Spiel auf.

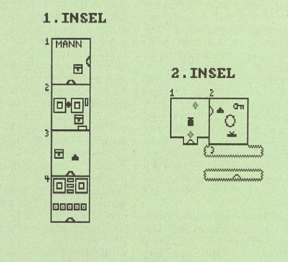
Haltet Ihr Euch nicht in einem Raum auf und drückt die Taste "J", dürft Ihr Euch an einem Gag der Programmierer erfreuen.

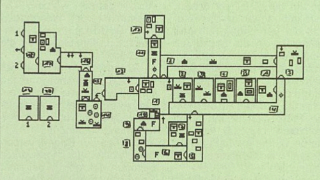
# Starbyte Super Soccer (MS-DOS)

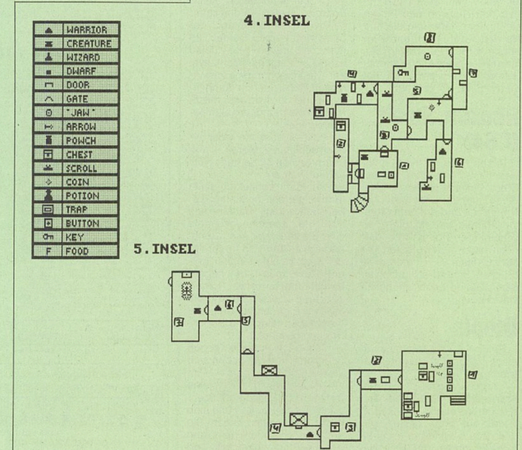
Michael Fritz aus Fuschel am See hat einen Tip für alle Manager parat. Sind Spieler gesperrt oder verletzt, hat man oft Probleme, eine optimale Mannschaft zu stellen. (Oder es sind weniger als 11 Mann einsatzfähig.) Dem kann Abhilfe geschaffen werden: Ist ein Spieler verletzt bzw. gesperrt, so versucht man einfach den Vertrag zu verlängern. Bei einer Ablehnung wird dieser Spieler "geheilt" und kann eingesetzt werden.

# Heimdall

Karten und Erklärungen zu neun Inseln der Welt Midgard aus dem Wikingerspektakel *Heimdall* schickt uns Andreas Krebs aus Bruchköbel. Möge Odin mit Euch sein und Euch an seine Tafel einladen.





7. INSEL

6. INSEL

9. INSEL

8. INSEL

# Steigenberger Hotelmanager

In die geheimnisvolle Welt der Manager, Betriebswirte, Buchhalter und Erbsenzähler entführt uns Dirk Schönbohm aus Kupferzell: Er zeigt uns, wie man das schnelle Geld machen kann. Danach steht einem Ausflug in die nächste Steueroase nichts mehr im Weg.

**Teil 1:**

Zuerst sollte man einen Kredit über 200000 DM aufnehmen. Jetzt kauft man sich die billigste Pension und stellt einen Koch und ein Zimmermädchen ein. Jetzt besorgt man sich vom Makler alle Extras für diese Kategorie. Beim Hotelservice nimmt man alles, außer der Apotheke und dem Arzt. Das Hotel muß nicht immer zu 100 Prozent ausgebucht sein, denn man kann mit 93 Prozent mehr Geld verdienen. Darauf sollte man seine Preise abstimmen. Das Geschäft floriert immer zwischen Dezember und Februar, sowie zwischen Juli und August. In diesen Monaten sollte man am meisten Geld verlangen.

Die Flaute ist in den Monaten September und Oktober. Man sollte immer so viel Geld verdienen, bis man ca. 200 bis 500000 DM über dem Kaufpreis eines Hotels der nächsthöheren Kategorie liegt, denn man bekommt für sein altes Hotel noch so viel Geld, daß man sich in der neuen Kategorie davon die Extras leisten kann. Die Ausstattung der Zimmer sollte man selber ausprobieren. Spätestens ab der 4. Kategorie sollte man seine Zimmer mit allem ausstatten, was zur Verfügung steht.

Es lohnt sich nicht, einen Detektiv einzustellen, er kostet im Endeffekt mehr als wenn einmal etwas gestohlen wird. Bei den Versicherungen reicht die gegen Feuer und Wasser. Wenn man sich an diese Tips hält, dürfte das Erreichen des Spielziels kein Problem sein.

**Teil 2 :**

Hier sind noch einige Preise der einzelnen Kategorien, die man für jeden Monat verlangen kann. Die Preise vor dem Schrägstrich sind die für die Einzelzimmer, die dahinter logischerweise die für die Doppelzimmer. Dies sind allerdings nur Richtwerte, an denen man sich orientieren kann.

**Kategorie 1:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jan : | 70/90 | Juli: | 70/90 |
| Feb : | 70/90 | Aug : | 70/90 |
| März: | 60/75 | Sept: | 50/70 |
| Apri: | 60/75 | Okt : | 50/70 |
| Mai : | 60/80 | Nov : | 55/75 |
| Juni: | 60/80 | Dez : | 70/90 |

**Kategorie 2:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jan : | 80/100 | Juli: | 80/100 |
| Feb : | 80/100 | Aug : | 80/100 |
| März: | 60/80 | Sept: | 55/75 |
| Apri: | 60/80 | Okt : | 55/75 |
| Mai : | 60/80 | Nov : | 55/75 |
| Juni: | 55/75 | Dez : | 80/100 |

**Kategorie 3:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jan : | 100/120 | Juli: | 100/120 |
| Feb : | 100/120 | Aug : | 100/125 |
| März: | 75/105 | Sept: | 75/105 |
| Apri: | 75/105 | Okt : | 75/105 |
| Mai : | 80/105 | Nov : | 80/105 |
| Juni: | 75/105 | Dez : | 100/120 |

**Kategorie 4:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jan : | 115/150 | Juli: | 115/150 |
| Feb : | 115/150 | Aug : | 115/150 |
| März: | 115/150 | Sept: | 105/140 |
| Apri: | 115/150 | Okt : | 105/140 |
| Mai : | 115/150 | Nov : | 110/140 |
| Juni: | 115/150 | Dez : | 115/150 |

**Kategorie 5:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| Jan : | 125/170 | Juli: | 125/170 |
| Feb : | 125/170 | Aug : | 125/170 |
| März: | 115/150 | Sept: | 110/140 |
| Apri: | 115/150 | Okt : | 110/140 |
| Mai : | 115/150 | Nov : | 115/150 |
| Juni: | 115/150 | Dez : | 125/170 |

# Nova 9 (MS-DOS)

Dank Frank Altenstadt aus Esslingen steht allen Raven-II-Piloten Erleichterung ins Haus. Startet das Spiel doch mal mit "nova SANDMAN". In diesem Mode stehen Euch mehrere Funktionen zur Verfügung:

ALT 1 : Pause
ALT 2 : Wechsel in andere Level
ALT 7 : Stellt Schilde wieder her
CTRL 1 bis 7: Verbessert die Ausrüstung des Raven II.

# Celtic Legends

In die Welt der Sagen und Legenden entführt uns Sven Kuhlmann aus Schweinfurt.

Hier zunächst die Erfahrungsstufen für die Truppen von Eskel. Die Gegner sind genausogut. Die Zahlen stellen dar, wieviele Erfahrungspunkte man sammeln muß, um einen Punkt in der jeweiligen Eigenschaft zu bekommen:

| | Magie | Stärke | Geschick |
|---|---|---|---|
| Soldat: | — | ¼ | ¼ |
| Ritter: | — | 1 | 2 |
| Magier: | 1 | — | 1 |
| Zyklop: | — | 3 | 3 |
| Engel: | 2 | 4 | 4 |
| Hydra: | — | 4 | 4 |
| Erzengel: | 3 | 20 | 20 |

Hier noch eine Beschreibung der Truppen:

**Soldat:** Soldaten sollten beschützt werden, damit sie an Erfahrung sammeln. Dann können sie zur Bewachung in Schlösser gestellt werden. Erfahrene Soldaten können unter Orks und Magiern kräftig aufräumen, besonders wenn man noch keine stärkeren Einheiten herbeizaubern kann.

**Ritter:**

Nur am Anfang zum Beschützen der Soldaten zu empfehlen, da sich Erfahrung kaum auswirkt. Also nur zum "Verpulvern" oder zum Bewachen hinter der Front geeignet.

**Magier:**

Diese Magier eignen sich durch ihr hohes Geschick und ihre phantastischen Magiefähigkeiten zu allen Einsätzen. Besonders zum Bewachen von Schlössern an der Front zu empfehlen (sie sollten aber die Teleportation beherrschen).

**Zyklop:**

Nicht sehr beweglich, aber durch ihre Stärke können sie zum Bewachen von Schlössern eingesetzt werden.

**Engel:**

Sie sind leider miserable Magier aber halbwegs gute Kämpfer. Sprüche, die indirekt gezaubert werden, beherrschen sie gut, sind aber nur zur Rückendeckung geeignet.

**Hydra:**

Ihr Feueratem läßt selbst die härtesten Gegner nicht kalt. Sie sind schnell und tödlich, eine hervorragende Angriffseinheit.

**Erzengel:**

Ein Erzengel ist nur den Drachen im Kampf unterlegen, aber wenn die Gegner ohne Magier sind, mögen ihnen die Götter gnädig sein! Der einzige Schwachpunkt des Erzengels ist seine Geschwindigkeit.

**Strategische Tips:**

— Ein Schloß, das massiv angegriffen wird, sollte mindestens von einem Magier der Stufe 10 und einer Hydra verteidigt werden. Dann ist es uneinnehmbar.

— Angriffstruppen für Schlösser sollten mindestens aus 4 Hydren bestehen. Beim Angriff muß man sie so postieren, daß jedes Feld außerhalb des Schlosses im nächsten Zug erreicht werden kann. Dadurch wird verhindert, daß sich Magiebegabte aus dem Gefahrenbereich teleportieren.

— Man sollte Eskel immer in einem Schloß lassen, denn wenn er sonst von einer stärkeren Truppe angegriffen wird, ist es um ihn geschehen.

— Der Feind verpulvert seine Truppen meist an dem Schloß oder Cromlech, das SOGROM am nächsten liegt. Dadurch kann man Erfahrung sammeln und im Hintergrund seine Truppen zusammenstellen.

— Wenn man ein Cromlech besitzt, kann man dort seine Truppen hochbringen, denn wenn man einen Schritt heruntergeht und dann irgendwo auf den taktischen Schirm wechselt, sind auf dem Cromlech meistens wieder Eingeborene, die man sich vornehmen kann. Das kann man pro Runde bis zu drei Mal machen!

**Taktische Tips:**

Laßt Euch nach Möglichkeit niemals außerhalb des Schlosses angreifen, besonders wenn Ihr einen starken Magier dabeihabt. Wenn es doch geschieht, könnt Ihr Glück haben (wenn kein Hexer dabei ist, der das Teleportieren beherrscht) oder auch Pech: Der Hexer teleportiert sich oder einen Krieger auf Euren Magier…

— Beim Verteidigen immer Hügel (am besten einzeln stehende), die ein oder zwei Felder vor dem Feind stehen, besetzen. Die übrigen Kämpfer genau in die mittlere Reihe stellen.

— Wer die Gesetze der Götter mißachtet, der sei gewarnt: Die Toten werden auferstehen und die Mißachtung rächen und Blitz und Donner werden über Euch hereinbrechen.

**Zaubersprüche:**

Feuerball:

Richtet einen sofortigen Schaden an, der mit der Stufe des Zaubers steigt.

Schwäche:

Wie Feuerball, nur gegen die Stärke eines Gegners.

Ungeschicklichkeit:

Wie Feuerball, nur gegen die Geschicklichkeit.

Unerfahrenheit:

Wirkt man besten gegen Zauberer.

Vergessen:

Kaum zu empfehlen (nur gegen menschliche Gegner.

Lähmung:

Guter Spruch, wenn man ihn sich leisten kann.

**Indirekte Sprüche:**

Krankheit:

Guter Spruch gegen starke Gegner.

Ansteckend krank:

Nicht zu empfehlen — man wird selbst mehr betroffen als der Feind.

Unsichtbarkeit:

In Verbindung mit Krankheit ist dieser Spruch nützlich.

Heilmittel:

Der nützlichste Spruch überhaupt. Es stimmt nicht, wie das Handbuch sagt, daß die Steigerung der Energie nur einen Kampf anhält — sie ist unbegrenzt!

1 MB-Erweiterung für Amiga — *abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips* — • **69,—**
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **159,—**
Adlib Musik-Karte /dt • **129,—** • (IBM-PC)
Advanced Gravis Joystick • **84,95** • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,80**
Joystick-Adapter für 4 Spieler • **24,95** • (Amiga, Atari ST)
PC-Soundman /dt • **239,—** • Sound Blaster 2.0 /dt • **298,—** • (IBM-PC)

# COMPUTER-TUNING

# Bachler Computersoftware

| | AMIGA | IBM-PC | ATARI ST | C 64 Disk. |
|---|---|---|---|---|
| **A** 320 Airbus /dt | 99,00 | V,mö | 99,00 | — |
| Abandoned Places /dt | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| **Aces of the Pacific *** | — | 99,00 | — | — |
| **Agony /dt** | 59,95 | — | — | — |
| Alcatraz /dt | 66,95 | V,mö | 66,95 | — |
| Amberstar /dt | 79,95 | V,mö | 79,95 | — |
| Another World /dt | 59,95 | — | — | — |
| A-Train /dt | — | V,mö | — | — |
| **B**.A.T. 2 /dt | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| Battle Isle /dt | 69,95 | 89,95 | V,mö | — |
| Birds of Prey /dt | 79,95 | V,mö | V,mö | — |
| Black Crypt /dt * | 74,95 | V,mö | V,mö | — |
| Black Gold /dt | 66,95 | 74,95 | 66,95 | V,mö |
| Buck Rogers 2 - Matrix Cubed | V,mö | 72,95 | — | — |
| Bundesliga Manager /dt | 52,95 | 59,95 | 52,95 | 39,95 |
| Bundesliga Manager Professional /dt | 69,95 | 69,95 | V,mö | — |
| **C**astles /dt | *69,95 | 79,95 | — | — |
| **Civilization /dt** | — | 99,00 | — | — |
| **Conquestador /dt** | 74,95 | *74,95 | *74,95 | 54,95 |
| Conquests of the Longbow /dt | — | 84,95 | — | — |
| Cruise for a Corpse /dt | 64,95 | V,mö | 64,95 | — |
| **D**arklands /dt | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| Dark Seed | — | 89,95 | — | — |
| **Das Schwarze Auge /dt** | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| Death Knights of Krynn /dt | 72,95 | 74,95 | — | — |
| Double Dragon 3 /dt | 59,95 | V,mö | 59,95 | 39,95 |
| **E**CO Quest /dt | — | 84,95 | — | — |
| **Elvira II /dt** | 79,95 | 94,95 | V,mö | — |
| Epic /dt * | 66,95 | 74,95 | 66,95 | — |
| Eye of the Beholder /dt | 74,95 | 89,95 | — | — |
| **Eye of the Beholder 2** | V,mö | 79,95 | — | — |
| **F**ace off /dt | 54,95 | — | 54,95 | — |
| **Falcon 3,0** | — | 99,00 | — | — |
| **Formula One Grand Prix /dt** | 79,95 | V,mö | 79,95 | — |
| **G**ateway to the Savage Frontier | 72,95 | 72,95 | — | 59,95 |
| Gobliiins /dt | 66,95 | 66,95 | 66,95 | — |
| Gods /dt | 59,95 | 79,95 | 59,95 | — |
| Gunship 2000 /dt | — | 89,95 | — | — |
| **H**eart of China /dt | 79,95 | 84,95 | — | — |
| Heimdall /dt | 74,95 | V,mö | 74,95 | — |
| Hook /dt | 64,95 | V,mö | 64,95 | V,mö |
| Hotelmanager /dt | 54,95 | V,mö | — | V,mö |
| **I**ndy Heat /dt | 59,95 | — | 59,95 | 39,95 |
| **J**immy White's Whirlwind Snooker /dt | 69,95 | — | 69,95 | — |
| **K**ick Off 2 /dt | 54,95 | 64,95 | 54,95 | 39,95 |
| Kick Off 2 — Final Whistle /dt | 32,95 | — | 32,95 | — |
| **Kick Off 2 - Giants of Europe /dt** | 19,95 | — | V,mö | — |
| Kick Off 2 - Return to Europe /dt | 19,95 | — | 19,95 | — |
| Kick Off 2 - Winning Tactics /dt | 19,95 | — | 19,95 | — |
| Knights of the Sky /dt | 82,95 | 84,95 | 82,95 | — |
| Knightmare /dt | 69,95 | — | 69,95 | — |
| **L**eander /dt | 59,95 | — | — | — |
| Lethal Excess /dt | 66,95 | — | 66,95 | — |
| Leisure Suit Larry 1 Deluxe | 79,95 | 84,95 | — | — |
| Leisure Suit Larry 5 /dt | 79,95 | 84,95 | — | — |
| Lemmings /dt | 59,95 | 74,95 | 59,95 | — |
| Lemmings Data Disk /dt | 44,95 | 59,95 | 44,95 | — |
| Links /dt | — | 89,95 | — | — |
| Links Course Disketten (6 Stück) a | — | 39,95 | — | — |
| **Lotus Turbo Challenge 2 /dt** | 59,95 | — | 59,95 | — |
| **Mad TV /dt** | *74,95 | 89,95 | 74,95 | — |
| Manchester United Europe /dt | 59,95 | V,mö | 59,95 | 39,95 |
| Mega lo Mania /dt | 66,95 | V,mö | 66,95 | — |
| **Might & Magic 3 /dt** | *79,95 | 84,95 | — | — |
| **O**rk /dt | 59,95 | — | V,mö | — |
| **P**GA Tour Golf /dt | 59,95 | 69,95 | — | — |
| PGA Tour Golf Course Disk. /dt | 37,95 | 37,95 | — | — |
| Pinball Dreams /dt | 59,95 | V,mö | V,mö | — |
| Pirates /dt | 59,95 | 64,95 | 59,95 | 49,95 |
| Police Quest 3 /dt | — | 84,95 | — | — |
| Pools of Darkness /dt | V,mö | 72,95 | — | — |
| Populous /dt | 29,95 | 29,95 | 29,95 | — |
| **Populous 2 /dt** | 69,95 | *79,95 | 69,95 | — |
| Power Monger /dt | 59,95 | 79,95 | 69,95 | — |
| Power Monger Data Disk /dt | 39,95 | — | *39,95 | — |
| **R**ailroad Tycoon /dt | 79,95 | 89,95 | 79,95 | — |
| **Realms /dt** | 72,95 | *72,95 | 72,95 | — |

| | AMIGA | IBM-PC | ATARI ST | C 64 Disk. |
|---|---|---|---|---|
| Red Baron /dt | 79,95 | 89,95 | — | — |
| Robocod /dt | 59,95 | — | 59,95 | — |
| Robocop 3 /dt | 59,95 | V,mö | 59,95 | — |
| **S**ecret of Monkey Island /dt | 69,95 | 89,95 | 69,95 | — |
| **Secret of Monkey Island 2 /dt** | V,mö | 89,95 | V,mö | — |
| Secret Weapons of the Luftwaffe | — | 89,95 | — | — |
| Sec. Weap. Mission Disk. P-38 | — | 29,95 | — | — |
| Sec. Weap. Mission Disk. P-80 | — | 29,95 | — | — |
| Secret Weapons dt. Anleitung | — | 24,95 | — | — |
| Shadowlands /dt | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| Silent Service 2 /dt | 82,95 | 82,95 | 82,95 | — |
| Sim Ant /dt * | 89,95 | 89,95 | 89,95 | — |
| Sim City & Populous /dt | 74,95 | 74,95 | 74,95 | — |
| Sim Earth /dt | *79,95 | 94,95 | *79,95 | — |
| Space Quest 4 /dt | 74,95 | 84,95 | — | — |
| **Special Forces /dt** | 79,95 | V,mö | 79,95 | — |
| Starbyte No. 1 /dt | 66,95 | 74,95 | 66,95 | 49,95 |
| Starbyte Super Soccer /dt | 66,95 | 74,95 | 66,95 | 49,95 |
| Star Flight /dt | 29,95 | 29,95 | 29,95 | 19,95 |
| Starflight 2 /dt | 59,95 | — | — | — |
| **T**he Simpsons /dt | 59,95 | 64,95 | 59,95 | 42,95 |
| Their finest hour /dt | 69,95 | 69,95 | 69,95 | — |
| Their finest hour Mission Disk. /dt | 32,95 | 32,95 | 32,95 | — |
| Turrican 2 /dt | 59,95 | — | 59,95 | 39,95 |
| **Ultima 6 /dt** | 72,95 | 79,95 | *72,95 | 59,95 |
| Ultima 7 /dt * | — | V,mö | — | — |
| Ultima Underworld | — | V,mö | — | — |
| Uncharted Waters | V,mö | V,mö | V,mö | — |
| Utopia /dt | 69,95 | — | 69,95 | — |
| **Vroom /dt** | 64,95 | — | *64,95 | — |
| **W**illy Beamish /dt | 74,95 | 84,95 | — | — |
| Wing Commander /dt | V,mö | 79,95 | — | — |
| Wing Commander Secret Missions 1 o. 2 | — | 37,95 | — | — |
| Wing Commander 2 /dt | — | 84,95 | — | — |
| Wing C. 2 Special Operations 1 | — | 44,95 | — | — |
| **Wing C. 2 Special Operations 2** | — | V,mö | — | — |
| Wing Com. 2 Speech Accessory Pack | — | 39,95 | — | — |
| Wizardry 7 | — | V,mö | — | — |
| Wolfchild /dt | 59,95 | — | 59,95 | — |
| Wrestle Mania /dt | 59,95 | — | 59,95 | 39,95 |

V,mö = Vorbestellung möglich

## MEGA HITS

| | | |
|---|---|---|
| **Amberstar /dt** | **80,—** | Amiga & Atari ST |
| **Apidya /dt** | **65,—** | Amiga |
| **Conquestador /dt** | **75,—** | Amiga |
| **Elvira 2 /dt** | **79,—** | Amiga |
| **Formula One Grand Prix /dt** | **80,—** | Amiga & Atari ST |
| **Populous 2 /dt** | **70,—** | Amiga & Atari ST |
| **Secret of Monkey Island 2 /dt** | **89,—** | IBM-PC |
| **Special Forces /dt** | **80,—** | Amiga & Atari ST |
| **Star Trek /dt** | **79.—** | IBM-PC |
| **Ultima 6 /dt** | **73,—** | Amiga |

**So könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler — Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 2
D—4290 Bocholt**

Blutsauger: Wirkungsvoll, aber teuer. Wirkt nicht bei Skeletten und Dämonen.
Göttlicher Zorn:
Nur wenn man genug Magie hat zu empfehlen.
Blitz:
Kaum zu verwenden, da zwei oder drei Feuerbälle dasselbe Ergebnis bringen.
Tödliches Feuer:
Schöner Effekt, aber nur für Verschwender.

# Formula I Grand Prix

Noch nie war eine Rennsimulation so realistisch wie *Formula I Grand Prix*. Peter Meyer aus Waiblingen schickt uns seine Ratschläge, die er in harten Rennen überall auf der Welt erfahren hat.

Hier ein paar allgemeine Fahrtips:

— Es ist sehr wichtig, daß man sein Fahrzeug für jede Strecke individuell einstellt. Macht Euch also bei einer Weltmeisterschaft die Mühe, im Practice die Einstellungen anzupassen. Manchmal kann man für die Qualifikation wegen der weicheren Reifen sogar mit etwas weniger Spoiler fahren, man sollte aber bedenken, daß die Rennreifen härter sind. Im Practice kurz vor dem Rennen solltet Ihr nur noch mal alle Einstellungen überprüfen und keine großen Änderungen vornehmen.

— Ein Wort zu den Reifen: Wenn Ihr nur kurze Rennen fahrt (bis ca. 20 Runden), dann solltet Ihr immer mit den weichsten Reifen antreten, da diese die beste Bodenhaftung haben. Erst bei längeren Distanzen sollte man etwas langlebigere Reifen wählen. Außerdem solltet Ihr in der ersten Runde kein allzugroßes Risiko eingehen, da die Reifen eine Weile brauchen, um ihre beste Griffigkeit zu erreichen.

— Schlüsselstellen sind eigentlich immer die Kurven, die auf eine lange Gerade führen. Fahrt diese Kurven sauber an, denn wenn Ihr gut aus der Kurve heraus beschleunigt, habt Ihr gute Chancen, auf der nachfolgenden Geraden innen an den Konkurrenten vorbeizuziehen.

— Fahrt defensiv! Laßt Euch vor allem am Start und auf Stadtkursen nicht zu unnötigen Rangeleien verführen, sie kosten nur unnötig Zeit oder beschädigen den Wagen so erheblich, daß ein Boxenstopp nötig ist. Wartet auf den richtigen Zeitpunkt zum Überholen. Wenn Ihr zwei, drei Runden gefahren seid, könnt Ihr besser erkennen, an welchen Stellen es genug Platz zum Überholen gibt.

— Bei nassem Wetter sollte man beide Spoiler immer um ca. 5 Grad steiler stellen, um genügend Anpreßdruck in den Kurven zu haben. Regenreifen sind dann natürlich unerläßlich. Fahrt die Kurven bei Regen nicht so eng an, sondern haltet Euch mehr in der Mitte!

Und nun noch ein paar Hinweise zu den einzelnen Strecken:

**1. Phoenix:**
In diesem Stadtkurs ist ein guter Qualifikationsplatz sehr wichtig. Es gibt sehr wenig Überholmöglichkeiten. Eine Schlüsselstelle ist sicher die 180-Grad-Kehre auf halber Strecke, die sauber angefahren werden muß, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit auf die Gerade zu kommen. Aufgrund der kurvigen engen Strecke sollte man die Gänge eng einstellen und mit relativ viel Spoiler fahren. Die Ein- und Ausfahrt zu den Boxen ist hier unproblematisch.

**2. Interlagos:**
Diese Strecke sollte man mit wenig Spoiler und recht langen Gängen fahren. Sehr wichtig ist die Kurve 4, die in eine sehr schnelle langgezogene Linkskurve mündet, so daß man am Ende der Zielgeraden auf bis zu 330 kmh schnell wird. Hier gibt es ausreichend Möglichkeiten zum Überholen, so daß ein guter Startplatz nicht so wichtig ist. Man sollte aber nicht zu schnell aus den Boxen herausfahren.

**3. Imola:**
Eine relativ schnelle Strecke. Man fährt mit relativ wenig Spoiler und mit hohem 5. oder 6. Gang, um auf hohe Geschwindigkeiten auf den langen Geraden und in den schnellen Kurven zu kommen. Nur in der Schikane "Aqua Minerale" muß man in den 1.-Gang zurückschalten. Denkt aber immer an die schlechte Bremswirkung mit wenig Spoiler!

**4. Monaco:**
Ein sehr enger und kurviger Stadtkurs mit nur einer guten Überholmöglichkeit im Tunnel. Gebt also in der Qualifikation alles! Die Gänge können recht niedrig eingestellt werden, da es fast keine Möglichkeit gibt, den 6. Gang voll auszufahren. Wichtig: Laßt Euch am Start auf keine Rangeleien ein, da es in der 1. Kurve unheimlich eng zugeht! Mit den Boxen verhält es sich genau wie mit der Strecke: eng und kurvig.

**5. Montreal:**
Sehr schneller Kurs mit eigentlich nur einer schweren 1. Gang-Kurve nach einer langen Geraden und einer schnellen Schikane, die sauber im 5. Gang gefahren werden sollte. Es wird mit sehr wenig Spoiler und langen Gängen gefahren, um auf eine hohe Endgeschwindigkeit zu kommen. Ihr habt hier ausreichend Möglichkeiten, den Gegner zu überholen, laßt Euch also Zeit! Hier gibt es auch endlich eine Boxenzufahrt, die richtig zum Reifenwechsel einlädt!

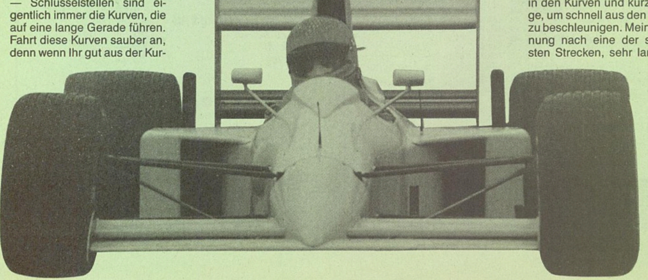
**6. Mexico City:** Wenn Ihr die Kurven im mittleren Teil der Strecke gut im Griff habt, braucht Ihr nur sehr wenig Anpreßdruck durch den Spoiler. Auch sonst ist die Strecke sehr schnell, obwohl hier, auch aufgrund der hohen Gänge, sehr viel geschaltet werden muß. Einzig die Boxeneinfahrt zwingt zum scharfen Abbremsen.

**7. Magny-Cours:**
Zwei kürzere und eine lange Gerade zwingen hier zu recht wenig Spoilereinsatz. Sonst ist die Strecke sehr abwechslungsreich, es ist eigentlich alles geboten. Es gibt mehrere Möglichkeiten, nach langen Geraden durch spätes Abbremsen in den Kurven zu überholen. Bei der langsamen Boxeneinfahrt kann man durch häufiges Reifenwechseln recht viel Zeit verlieren.

**8. Silverstone:**
Eine Strecke, die, obwohl man in den langsamen Kurven viel Platz hat und dadurch einige Ausrutscher verziehen werden können, mit etwas mehr Spoiler gefahren wird, um die Ideallinie besser halten zu können. Trotzdem habt Ihr hier Platz genug zum Überholen. Auch hier wurde allerdings eine Schikane in die Boxeneinfahrt eingebaut, damit die Piloten nicht mit einer zu hohen Geschwindigkeit zum Reifenwechsel kommen.

**9. Hockenheim:**
Der Kurs, der mit dem geringsten Spoiler gefahren wird. Er besteht eigentlich nur aus zwei schwierigen und einer recht leichten Schikane, die aber alle unheimlich genau gefahren werden müssen. Ansonsten verliert man zu viel Geschwindigkeit für die anschließenden Geraden. Man stellt die Gänge sehr hoch ein, um auf den Geraden auf über 320 km/h zu beschleunigen. Eine freundliche Boxengasse erleichtert den Reifenwechsel bei langen Rennen.

**10. Hungaroring:**
Auf diesem schweren Kurs benötigt Ihr viel Anpreßdruck in den Kurven und kurze Gänge, um schnell aus den Kurven zu beschleunigen. Meiner Meinung nach eine der schwersten Strecken, sehr langsam.



Habt Geduld bei Euren Überholmanövern.

**11. Spa-Franchorchamps:**

Mal wieder ein abwechslungsreicher und interessanter Kurs. Wenig Spoiler und lange Gänge verhelfen Ihnen zu hohen Endgeschwindigkeiten auf den Geraden. Spa ist die längste Strecke im Grand-Prix-Zirkus. Allerdings müßt Ihr in Belgien immer mit schlechtem Wetter rechnen und entsprechend darauf reagieren können.

**12. Monza:**

Wahrscheinlich der einfachste Kurs unter den 16 Strecken. Mit wenig Spoiler und langen Gängen seid Ihr gut für die langen Geraden gerüstet. Die Kurven sind nicht schwer zu fahren, bis vielleicht auf die "Variante Ascari", die sauber und schnell gefahren werden muß. Außerdem sind die Boxen schnell erreichbar. Schnelle Reifenwechsel lassen sich hier gut üben.

**13. Estoril:**

So langsam geht es dem Ende der Saison entgegen. Auf diesem Kurs sollte man den Ratschlag aus dem Handbuch befolgen und den Spoiler der Startposition entsprechend anpassen. Die Gänge laßt Ihr am besten wie vorgegeben. Die Kurven sind alle recht gleichmäßig und man kann sie mit etwas Übung schnell durchfahren. Wieder mal eine Schikane in der Boxeneinfahrt, um die Wagen abzubremsen.

**14. Barcelona:**

Eine gute Kombination aus einer langen Geraden, schnellen Kurven und scharfen Kehren. Eine mittlere Spoilereinstellung hilft beim Kurvenfahren, hemmt aber die Beschleunigung auf der Geraden. Ein hoher 5. und 6. Gang ist auf der Geraden nötig, um mit der Konkurrenz mithalten zu können.

**15. Suzuka:**

Diese "Acht" sollte trotz ihrer vielen Kurven mit sehr geringem Spoiler gefahren werden. Die Einstellung der Gänge erfordert hier einen Kompromiß aus schnellen niedrigen und langsamen hohen Gängen. Exterm schwer ist die "Casio Chicane" nach einer schnellen Linkskurve, an welche sich die Zielgerade anschließt. Wenn Ihr die Schikane gut erwischt, dann bietet sich auf der Zielgeraden eine sehr gute Möglichkeit zum Überholen. Die Strecke insgesamt ist allerdings mal wieder recht lang, hat aber dafür eine einfache Boxengasse.

**16. Adelaide:** Zum Abschluß noch einmal ein Stadtkurs, der allerdings nicht ganz so anspruchsvoll ist wie Phoenix oder gar Monaco. Ich bevorzuge auf dieser Strecke einen flachen Spoiler, um in den Geraden schnell genug zu sein. Dadurch fahren sich die Kurven entsprechend schwer. Am meisten wirkt sich der Spoiler an den beiden 180-Grad-Kehren aus, da das Bremsen durch die geringe Bodenhaftung viel Gefühl erfordert. Eine ungewöhnliche Boxengasse erschwert schnelle Reifenwechsel.

Sicher erfordert *Formula I Grand Prix* sehr viel Übung und viel Gefühl bei der Joystick-Steuerung, um in den höheren Schwierigkeitsstufen zu bestehen. Daraus ergibt sich aber auch eine hohe Langzeitmotivation! Dem Urteil können wir uns nur anschließen. *vw*

# Mad TV

Fernsehen leichtgemacht. Marcus A. Ward aus Wiesbaden fühlt sich wohl als Programmanager und verrät der Konkurrenz sein Erfolgsrezept.

Da freut man sich auf das neu erworbene Spiel aus dem Hause Rainbow Arts, bekommt es jedoch in einigen Momenten mit der Angst zu tun und möchte am liebsten aufgeben: Die Einschaltquoten sind im Keller, die Finanzen sowieso schon lange. Die Nachrichtenticker der verschiedenen Nachrichtenagenturen ticken sich schon heiß, der Spielfilm für morgen fehlt noch, die Werbeaufträge sind noch nicht verlängert und eine neue Show muß her. Der Grund für all den Streß ist Betty Botterblom, die heißeste Braut der ganzen Stadt, in deren Seele man sich einschließen muß, denn "man" will ja heiraten. Um die Einschaltquoten für den Boß und die Geschenke für Betty zu bekommen, muß endlich mal richtig viel Kohle ins Haus! Um der totalen Wut und dem schnellen Ausscheiden aus der Fernsehsenderbranche vorzubeugen, versuche ich mich nicht mit einer Lösung, aber mit reichhaltigen Power-Tips:

Am ersten Tag ist die beste Vorgehensweise folgendermaßen:

1. die Nachrichtensendungen zusammenstellen, evtl. weitere Nachrichtenagenturen beschäftigen (bringt mehr Aktualität und Einschaltquoten);
2. den Sendeablauf "ordnen", d.h. Kultur später am Abend senden, sonstige Serien früher, evtl. noch in der Filmabteilung noch einen neuen Spielfilm kaufen;
3. Werbeaufträge abschließen und der wahrscheinlichen Einschaltquote zuordnen (Kultur hat weniger EQ als Spielfilme).

Die Aktualität der Nachrichten beeinflußt die Einschaltquote für den nachfolgenden Film. Es ist also von großer Bedeutung, die Nachrichten so oft wie nur möglich zu aktualisieren. Ins Nachrichtenzen-

| Film: | Sendezeit |
|---|---|
| Angel Heart | 20 Uhr |
| Batman | 20 Uhr |
| Beverly Hills Cop | 20 Uhr |
| Blues Brothers | 20 Uhr |
| Dick Tracy | 19 Uhr |
| Die Farbe Lila | 20 Uhr |
| Die Fürsten der K9 | 19 Uhr |
| Die Suche n.d.g. Kind | 20 Uhr |
| E.T.-Der Außerirdische | 20 Uhr |
| Gandhi | 19 Uhr |
| Ghostbusters II | 20 Uhr |
| Hudson Hawk | 20 Uhr |
| Indy u.d. letze Kreuzzug | 20 Uhr |
| Jäger des verl. Schatzes | 20 Uhr |
| J.Bond: Lizenz zum Töten | 19 Uhr |
| Jenseits von Afrika | 19 Uhr |
| Kopfüber in die Nacht | 22 Uhr |
| 9 1/2 Wochen | 21 Uhr |
| Pretty Woman | 20 Uhr |
| Psycho | 21 Uhr |
| Quo Vadis | 21 Uhr |
| Rain Man | 20 Uhr |
| Running Man | 21 Uhr |
| Sex, Lügen und Video | 21 Uhr |
| Terminator | 21 Uhr |
| Toughguys | 22 Uhr |
| Vom Winde verweht | 19 Uhr |
| 2001-Odysee im Weltraum | 20 Uhr |

| | |
|---|---|
| A | |
| Alf | 18 Uhr |
| Alien | 21 Uhr |
| Alien Nation | 18 Uhr |
| Angel Heart | 19 Uhr |
| Arachnophobia | 20 Uhr |
| Auch ein Sheriff.. | 20 Uhr |
| B | |
| Barfly | 20 Uhr |
| Baywatch | 18 Uhr |
| Ben Hur | 19 Uhr |
| Blade Runner | 21 Uhr |
| Blue Velvet | 19 Uhr |
| Bird | 20 Uhr |
| Birdy | 20 Uhr |
| Bonny und Clyde | 20 Uhr |
| Brazil | 19 Uhr |
| Bring on the Night | 19 Uhr |
| C | |
| Casablanca | 21 Uhr |
| Chronik eines angek.Todes | 19 Uhr |
| Citizen Kane | 18 Uhr |
| Cyrano von Bergerac | 20 Uhr |
| D | |
| Daktari | 18 Uhr |
| Dark Star | 20 Uhr |
| Das alte Neapel | 23 Uhr |
| Das Dritte Reich | 18 Uhr |
| Das Fenster zum Hof | 18 Uhr |
| Das Leben des Brian | 20 Uhr |
| Das Rußland-Haus | 19 Uhr |
| Demoskopische Entrophie.. | 0 Uhr |
| Denn Sie wissen nicht... | 20 Uhr |
| Der dreidimens. Mensch | 0 Uhr |
| Der dritte Mann | 19 Uhr |
| Der einzige Zeuge | 19 Uhr |
| Der Kuß der Spinnenfrau | 20 Uhr |
| Der letzte Kaiser | 20 Uhr |
| Der mit dem Wolf tanzt | 20 Uhr |
| Der Name der Rose | 20 Uhr |
| Der Pate | 21 Uhr |
| Der Syzilianer | 19 Uhr |
| Der weiße Hai | 20 Uhr |
| Die Brücke am Kwai | 19 Uhr |
| Die Ehre der Prizis | 19 Uhr |
| Die Farbe des Geldes | 20 Uhr |
| Die Gewaltigen | 20 Uhr |
| Die glorreichen Sieben | 19 Uhr |
| Die Götterwelt von Bali | 0 Uhr |
| Die nackte Kanone 2 1/2 | 20 Uhr |
| Die Schwarzwaldklinik | 18 Uhr |
| Die Vögel | 18 Uhr |
| Djangos Rückkehr | 18 Uhr |
| Doktor Schiwago | 19 Uhr |
| Dressed to Kill | 21 Uhr |
| Driver | 20 Uhr |
| E | |
| Easy Rider | 19 Uhr |
| Ein Colt für alle Fälle | 18 Uhr |
| Eine verhängnisv. Affäre | 20 Uhr |
| Ein Mann für gewisse St. | 21 Uhr |
| Einsatz in Manhatten | 18 Uhr |
| Emanuelle 6 | 21 Uhr |
| Es war einmal in Amerika | 19 Uhr |
| Ethik im Wandel | 23 Uhr |
| Falsches Spiel mit Roger | 20 Uhr |
| Feivel der Mauswanderer | 19 Uhr |
| Ferris macht blau | 20 Uhr |
| Flashdance | 20 Uhr |
| Flatliners | 21 Uhr |
| Flipper | 18 Uhr |
| Flucht von Alcatraz | 19 Uhr |
| Frantic | 19 Uhr |
| Friedhof der Kuscheltiere | 21 Uhr |
| Frühstück bei Tiffany | 21 Uhr |
| Full Metal Jacket | 19 Uhr |
| G | |
| Good Morning, Vietnam | 20 Uhr |
| Good Morning, Babylon | 20 Uhr |
| Gorky Park | 18 Uhr |
| H | |
| Hair | |
| Hanna und ihre Schwester | 18 Uhr |
| Heat | 21 Uhr |
| Highlander | 21 Uhr |
| Highnoon | 19 Uhr |
| Hope and Glory | 22 Uhr |
| Hotel | 19 Uhr |
| I | |
| Im Reich der wilden Tiere | 19 Uhr |
| Indy Jones und der Tempel | 20 Uhr |
| J | |
| J.Bond:Sag niemals nie | 20 Uhr |
| J.Bond:Goldfinger | 20 Uhr |
| K | |
| Kampfstern Galactica | 20 Uhr |
| Karate Kid | 20 Uhr |
| Kultur Heute | 0 Uhr |
| L | |
| La Strada | 19 Uhr |
| M | |
| Mad Max II | 20 Uhr |
| Magnum | 18 Uhr |
| Maler unserer Zeit | 18 Uhr |
| Manhatten | 20 Uhr |
| M.A.S.H. | 23 Uhr |
| Mein wunderb. Waschsalon | 19 Uhr |
| Meuterei auf der Bounty | 19 Uhr |
| Miss Daisys Chauffeur | 20 Uhr |
| N | |
| Nachrichtenfieber | 20 Uhr |
| Nuts- Durchgedreht | 23 Uhr |
| O | |
| Öl und Islam | 19 Uhr |
| Ostblock im Wandel | 23 Uhr |
| P | |
| Paris-Texas | 19 Uhr |
| Peggy Sue hat geheiratet | 20 Uhr |
| Phase IV | 21 Uhr |
| Platoon | 21 Uhr |
| Prince-Sign O' the Times | 19 Uhr |
| Problem: Müllwirtschaft | 0 Uhr |
| Q | |
| Quatermain | 20 Uhr |
| R | |
| Rambo III | 21 Uhr |
| Robin Hood-König d. Diebe | 20 Uhr |
| Robocop 2 | 21 Uhr |
| Rocky Horror Picture Show | 19 Uhr |
| Rosemarie's Baby | 21 Uhr |
| Running Man | |
| S | |
| Saddam Hussein-Biographie | 20 Uhr |
| She's gotta have it | 21 Uhr |
| Spiel mir das Lied v. Tod | 20 Uhr |
| Spur der Steine | 20 Uhr |
| Star Trek TV-Serie | 18 Uhr |
| Star Trek Next Generation | 18 Uhr |
| Star Trek II-Zorn d. Kahn | 20 Uhr |
| Star Wars | 19 Uhr |
| Star Wars II-Das Imperium | 19 Uhr |
| Star Wars III-Rückkehr | 19 Uhr |
| Stirb langsam | 20 Uhr |
| Supermann | 20 Uhr |
| Suspect | 20 Uhr |
| T | |
| Tage des Donners | 21 Uhr |
| Tanz der Vampire | 19 Uhr |
| Taxi Driver | 21 Uhr |
| Terra XY-Abenteuer Erde | 18 Uhr |
| The Doors | 19 Uhr |
| The Purple Rose Of Cairo | 20 Uhr |
| The Shining | 21 Uhr |
| The Untouchables | 19 Uhr |
| Time Bandits | 19 Uhr |
| Top Gun | 22 Uhr |
| Tucker | 19 Uhr |
| U | |
| Unternehmen Patticoat | 20 Uhr |
| W | |
| Wasser-Der Film | 20 Uhr |
| Wenn der Postmann 2x kl. | 21 Uhr |
| Westworld | 19 Uhr |
| Wohnen am Atomkraftwerk | 23 Uhr |
| Z | |
| Zeit des Erwachens | 21 Uhr |
| Zurück in die Zukunft | 20 Uhr |

trum sollte man immer erst nach halb (17.30/18.30/19.30...) reinschauen, denn es kann passieren, daß die neuen Nachrichten erst dann durch den Fernschreiber eintreffen.

Geld bekommt man in erster Linie aus den Prämien der Werbespots. Werbespots bekommt man in der Werbeagentur, wobei man sich und seinem Sender nur solche zumuten sollte, die auch erfüllt werden können. Das heißt, ein Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern kann nur erfüllt werden, wenn die Einschaltquoten auch mindestens eine Million betragen. Bei all den verschiedenen Werbeaufträgen sollte man doch mal genauer schauen, welche sich am meisten rentieren. Teilt man die Prämie durch die Häufigkeit des Spots, so hat man als Ergebnis die "Wertigkeit" desselben:

Es ist ratsam, immer mehrere Aufträge abzuschließen (z.B. einen Auftrag mit einer Vorgabe von mindestens einer Million Zuschauern, einen mit mindestens 0,5 Millionen und einen mit 0,25 Millionen Zuschauern), denn so hat man mehr Sicherheit und kann die Spots wechseln, wenn die Einschaltquote unter die Mindestvorgabe fällt und man den Werbeauftrag nicht erfüllen kann.

Hat man schon ein wenig mehr Geld, sollte man sich das Drehbuch zu der Show "Im Trend" in der Buchagentur kaufen, um Aufschluß darüber zu bekommen, welche besonderen Vorlieben das Fernsehpublikum hat. Befindet sich das Drehbuch auf dem Studiotisch, verlangt man die Einkaufsliste, d.h. den Drehbedarf, für die Show und geht in den Supermarkt, wo man die Show zusammenstellt. "Im Trend" benötigt zwar keine ausgesprochenen Spitzendarsteller, aber man sollte auch nicht ausschließlich Darsteller aus der "zweiten Liga" nehmen, denn ohne Stargast schaut sich kaum noch jemand eine "Low Budget Show" an. Hat man die Show gesendet, so kann man sich das Ergebnis im Computer anschauen. Mit dem Ergebnis kann man nun gezielter Filme in der Filmagentur kaufen.

Andere Shows und Serien benötigen für einen Erfolg allerdings Spitzendarsteller und viel Investition in Spezialeffekte, Bühnenbilder und Größe der Studios (es bringt nichts, wenn man ein Drehbuch zu einer Riesenproduktion, aber kein passendes Studio besitzt!). Beim Filmkauf achtet man auf die Aktualität und die Kritik des Films (je mehr, desto besser).

Sollte man mal wieder in den roten Zahlen sein, kann man entweder vom Chef mehr Kredit verlangen oder einen, bzw. mehrere Filme aus dem Archiv holen und in der Filmagentur verkaufen. Vorrangig sollte man jedoch den Kredit zurückzahlen, sonst werden die Zinsen immer höher.

Ist man dann endlich Eigentümer von stattlicheren Summen, kann man sich im Büro auf der Landkarte neue Sender zum Kaufen aussuchen. Mehr Sender = höhere Einschaltquote = höher dotierte Werbespots = mehr Geld. Beim Senderkauf sollte man darauf achten, daß sich der Kauf auch lohnt, denn ein 100000 Dollar teurer Sender kann sowohl 3,5 Millionen neue Zuschauer als auch nur zwei Millionen bringen.

Langzeittaktik sollte sein, sich immer mal wieder einen Sender zuzulegen, um hochdotierte Werbeaufträge erfüllen zu können. Mit der Prämie daraus kann man Geschenke für Betty Botterblom, neue Filme, Drehbücher oder neue Studios kaufen. Mit den Geschenken wird man bei Betty natürlich immer beliebter. Man sollte aber darauf achten, daß man ihr nicht immer ähnliche Geschenke macht, dann verlieren sie nämlich immer schneller an Wirkung. Nach und nach wird die Dame immer anspruchsvoller, die Geschenke müssen größer und teurer werden...

Hat man Glück und der Einfluß der Präsente auf Betty ist groß genug (ca. ⅓ des Herzbalkens muß gefüllt sein), kriegt man den Schlüssel zu allen Räumen des Sendeturms. Jetzt kann man endlich mal spionieren, was die anderen Sender planen und senden. Doch Vorsicht — wenn man erwischt wird, kann aus dem wachsamen Spionenauge schnell ein Veilchen werden — zusätzlich sind 1000 Dollar fällig!

Sehr wichtig ist es, daß der "Sympathiewert", den man bei Betty bekommen kann, niemals den "Senderimage-Wert" übersteigen kann. Es nützt also nichts, Betty mit Geschenken zu überhäufen, wenn man nicht gleichzeitig das Senderimage aufbaut (alle drei Sender teilen sich 100 Imagepunkte, wenn einer unter 20 rutscht, steht er kurz vor dem Konkurs).

Um für den eigenen Sender die Imagepunkte zu holen und



ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH
(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!
DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS
ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
1
SECRET OF MONKEY ISLAND 2
IBM PC VGA 89,90
Amiga 79,95
- komplett deutsch -
2
WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2
IBM PC 169,00
3
CIVILISATION
IBM PC
komplett deutsch (ab April) 99,95
mit deutscher Anleitung 89,95
Amiga C 64 Atari ST IBM-PC
4. EYE OF THE BEHOLDER 1 84,95 84,95
5. SECRET OF MONKEY ISLAND 74,95 74,95 VGA 89,90 EGA 69,90
6. WING COMMANDER 2 89,90
7. LEMMINGS 69,95 69,95 89,95
8. EYE OF THE BEHOLDER 2 84,95
9. ELVIRA 2 – JAWS OF CERBERUS 84,95
10. BUCK ROGERS 2 – MATRIX CUBED 84,95
CPS Frank Heidak
ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.
Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.
SIERRA Megapacks
AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS
MAN SPRICHT DEUTSH!
SIMANT von MAXIS
komplett deutsch
ab Ende März im Handel
für Amiga 89,95
für IBM-PC 89,95
Händleranfragen erwünscht!
Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!
VERSANDKOSTEN INLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,-
Nachnahmeversand 10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,-
Nachnahmeversand 25,-
Alle Angebote solange der Vorrat reicht!
CPS FRANK HEIDAK
Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1
Bestellannahme
Telefon (02 21) 25 69 83 +84 +85
Telefax (02 21) 25 69 86
Ladenlokal „CRAZY STORE"
Alter Markt 45, 5000 Köln 1
Geben Sie Gas und schicken Sie mir
L P A PRG TEST ZUB
Bitte ankreuzen
Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!
Auftraggeber
Kundenmagazin (kostenlos)
Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Computer:
Kred. Karten - Firma:
Verfall:
Kunden-Nr.:
Karten-Nr.:
Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

sie den anderen Sendern zu entziehen, bedient man sich am besten der Schildermanipulation an der Hinweistafel. So gelangt zum Beispiel die Wäsche und die Feuchtigkeit einer Wäscherei in ein Filmarchiv, wird ein Nachrichten- oder Filmstudio zum Anschlagsopfer der sich im Sender befindlichen verfeindeten Freien und Volksrepublik, oder das Büro eines Rivalen wird zum Tätigkeitsfeld eines Psychiaters...

Doch auch die Computerrivalen kommen schnell auf solche Ideen, und wenn man nicht aufpaßt, ist man selbst das Opfer und hat kein Archiv, Film- oder Nachrichtenstudio mehr, während Verrückte vor dem eigenen Büro Schlange stehen!

Um das Beste aus den erworbenen Filmen herauszuholen, habe ich eine Liste der optimalen Sendezeit aufgestellt, denn — wie bereis erkannt — läuft Kultur am Spätabend (23.00) besser als etwa um 18.00. Vorsicht: Filme die mit einer "FSK 18" (Freiwillige Selbstkontrolle, nicht unter 18 Jahren) versehen sind, sollten nicht vor 21.00 gesendet werden, sonst macht man Bekanntschaft mit den lieben Beamten und bekommt den Film entzogen, evtl. droht sogar noch eine Strafe.

# Blues Brothers (Amiga)

Wer sich zusammen mit den beiden Helden schon mal einen anderen Level ansehen möchte, sollte den Tip von Daniel Ray aus Holzwickede beherzigen, bei der Spielerauswahl die Buchstaben "HOULQ" eintippen und anschließend eine Zahl für den Level drücken.

# Alien Breed (Amiga)

Christian Budnik aus Bremen hilft allen Amiga-Besitzern, die ihre liebe Not mit der außerirdischen Brut haben.

Tippt einfach während des Spiels "ETULEBZ" ein, schon seid Ihr einen Level weiter.

# Civilization

Ein Weltreich wurde bisher noch nie an einem Tag erschaffen. Michael Fischer aus Duisburg hat es geschafft und meldet sich als König des Planeten zurück.

**Globale Strategie:** Welteroberung. Zu Beginn die TAX-RATE auf 0 Prozent TAXES/100 Prozent SCIENCE stellen. Wichtig ist, zunächst die gesamte Insel, auf der man sein Spiel beginnt, zu bevölkern. Dazu die erste Stadt früh errichten und MILITIA bauen, um die Insel zu erkunden. Dann bei jeder Stadt wie folgt verfahren, bis die gesamte Insel erschlossen ist: Jede Stadt zunächst mit einer PHALANX sichern, dann je zwei SETTLER-UNITS bauen; die erste Einheit baut an andrer Stelle eine andere Stadt, die zweite wird zum Ausbau der Infrastruktur ihrer Heimatstadt eingesetzt.

Sollte sich auf der Insel schon eine Stadt des Gegners befinden, so schnell wie möglich angreifen — so hat man die frühe Chance, eine ganze Zivilisation zu vernichten. Mit Angriffen sollte man aber zumindest so lange warten, bis CHARIOTS zur Verfügung stehen (nötig: WHEEL).

Dann jede Stadt zusätzlich durch eine weitere PHALANX-UNIT absichern und so lange CITY-IMPROVEMENTS (zunächst GRANARY und BARRACKS bauen), bis MAP-MAKING entdeckt wurde. Dann so bald wie möglich in einer gut entwickelten Hafenstadt eine TRIREME bauen; in nahegelegenen anderen Städten SETTLERS (zur Besiedlung neuer Inseln) oder Offensivstreitkräfte (zur Eroberung feindlicher Städte auf unentdeckten Inseln) bauen und zu gegebener Zeit auf das Schiff laden. Mit



der TRIREME die Insel umschiffen und nach unentdeckten Landmassen suchen. Ist eine neue Insel gefunden, zunächst ein Stück weiter an ihrer Küste entlangfahren um sicherzugehen, daß es keine zu mickrige Insel ist. Dann Schiff entladen und Städte gründen bzw. angreifen.

Ist die Insel unbewohnt, wieder so verfahren wie oben beschrieben. Ansonsten die erste Stadt auf der neuen Insel gut absichern (am besten durch Offensivkräfte in Bereitschaft= SENTRY) und genügend Offensiveinheiten bauen und/ oder einschiffen, um die Eroberung der Insel voranzutreiben. Hierzu kann man auch kurzzeitig 100 Prozent TAXES verlangen und den Bau der Truppen durch Geld beschleunigen. Kann man aufgrund der eingeschränkten Bewegungsfreiheit der TRIREME (muß ihren TURN in Ufernähe beenden) keine neuen Inseln entdecken, gilt es, mit Hochdruck an der Entdeckung der NAVIGATION zu arbeiten (dazu nötig sind: ASTRONOMY, MYSTICISM, MATHEMATICS, MASONRY und CEREMONIAL BURIAL).

Wenn möglich, sollte man in den gut entwickelten Städten Wissenschaftler einsetzen. Mit Hilfe der NAVIGATION kann man eine SAIL-UNIT bauen, mit der man alle MEERE befahren kann.

Ist man mit der TRIREME- oder SAIL-UNIT an einer neuen Insel angekommen, so schnell wie möglich wieder beladen (z.B. durch Zurückfahren zu einer bevölkerten Insel) und weitere Landmassen suchen, um sich schnell auf möglichs vielen anderen Inseln festzusetzen, damit sich die anderen Völker nicht ungestört entwickeln können. Im CHIEFTAIN-Level werdet Ihr so schnell die Oberhand gewinnen, da Eure Gegner sich relativ träge entwickeln.

Eure Städte sollten nach Möglichkeit über TEMPLE, BARRACKS und GRANARY verfügen. Ist dies gewährleistet, nur noch Offensiveinheiten produzieren, zu Krisenherden schaffen (oder verschiffen) und den Gegner angreifen, bis nur noch eine einzige gegnerische Stadt existiert. Schwächt diese Stadt so lange durch Angriffe, bis sie fast zerstört ist (kann man gut ersehen, wenn man zuvor durch einen DIPLOMAT eine Botschaft=EMBASSY errichtet hat: Wenn der Gegner nur noch über eine Militäreinheit verfügt, mit den Angriffen aufhören; am besten vorher zur Sicherheit abspeichern).

Vernichtet Ihr die Stadt, ist CIVILIZATION für Euch zu Ende und der CIVILIZATION-SCORE fällt vergleichsweise bescheiden aus. Daher läßt man die Stadt vor sich hinvegetieren und entwickelt die eigene Zivilisation weiter.

Bis zu diesem Zeitpunkt sollte man als Herrschaftsform MONARCHY gewählt haben, um unbeschwert angreifen zu können. Da dies nun nicht mehr nötig ist, wird es Zeit auf DEMOCRACY umzustellen, um die Steuern und die Entwicklungsfähigkeit erhöhen zu können. Doch demokratisch geführte Menschen sind sehr anspruchsvoll und so wird jede Stadt erst einmal in CIVIL DISORDER verfallen (was nach einer REVOLUTION durch die entstehende ANARCHY üblich ist). Um die Unzufriedenheit in erträglichen Grenzen zu halten, sollte man vor der REVOLUTION folgende Dinge sicherstellen:



— Alle unbrauchbaren Militäreinheiten ausmustern (DISBAND)
— Alle Städte nach Einheiten durchsuchen, die aus anderen Städten stammen. Diese dann aus ihrem SENTRY- oder FORTIFY-Modus "erwecken" und ausmustern oder als zu der Stadt zugehörig deklarieren («H»OME-Funktion).
— Darauf achten, daß in keiner Stadt überflüssig viel Militäreinheiten vorhanden sind (in der Demokratie wird zu große Militärpräsenz nicht gern gesehen). 2-3 MUSKETEERS/RIFLEMEN reichen pro Stadt aus, wenn kein starker Gegner mehr vorhanden ist. Damit ist man vor Barbaren sicher.

Jede Stadt sollte besitzen: GRANARY, TEMPLE, evtl. COLOSSEUM und, wenn die RELIGION schon entdeckt wurde, CATHEDRAL. Sind diese Dinge nicht vorhanden, trotzdem auf DEMOCRACY stellen, hohe TAXES verlangen und Bau der CITY IMPROVEMENTS vorantreiben.
— Eine ausgewogene LUXURY/TAXES/SCIENCE-Kombination finden, die genügend Geld abwirft (ausloten mit der Einnahmen/Ausgaben-Statistik: F5-TRADE ADVISOR) und trotzdem neue Techniken und glückliche Bürger zuläßt (z.B. 10/50/40 oder 20/40/40).

Tip: erst kurz vor dem Spielende die LUXURY-Rate auf 100 Prozent stellen, so erzeugt man eine Menge glücklicher Bürger und das ist gut für den SCORE.

Von nun an läuft es eigentlich von allein. Es empfiehlt sich, alle Städte in den AUTO-Modus zu schalten (die dauernden Vollzugsmeldungen nerven gewaltig!), bis das APOLLO-PROGRAMM installiert ist (hier muß man den Bau des Raumschiffes wieder selbst

planen. Ist alles gut gelaufen, solltet Ihr noch satte 200-250 Jahre Zeit haben, um Euer Volk zu entwickeln. Eure Aufgabe besteht eigentlich nur noch darin, mit SETTLERS herumzuwuseln um Eisenbahnen zu bauen und Luftverschmutzung und Kampfspuren in der Infrastruktur zu beseitigen. Das Raumschiff erst im letzten Moment starten und kurz vor der Ankunftszeit die LUXURY-RATE hochschrauben.

**Allgemeine Tips:**

— Wissenschaften:

— Die Wissenschaften sollten zunächt in folgender Reihenfolge erforscht werden:

1. THE WHEEL
2. BRONZE WORKING
3. ALPHABET
4. MAPMAKING
5. MASONRY
6. CEREMONIAL BURIAL
7. MATHEMATICS
8. MYSTICISM
9. ASTRONOMY
10. NAVIGATION

Sollte Euer Volk am Anfang des Spieles noch nicht über POTTERY verfügen, dies nach Entdeckung von MAPMAKING einschieben.

— Während der Eroberungsphase sollte man sich durch die CIVILOPEDIA der Militäreinheiten wühlen.

**Städteplanung:**

Für die obengenannte Welteroberungstaktik ist es von großer Bedeutung, wie groß die Insel ist, auf der Euer Spiel beginnt und wie schnell Ihr neue Inseln per Schiff entdeckt. Eure Chancen stehen entsprechend schlecht, wenn Ihr auf einer Insel beginnt, auf die gerade mal zwei Städte passen, denn so ist Euer Entwicklungspotential stark eingeschränkt und es dauert viel zu lange, bis Ihr die erste TRIREME-UNIT bauen könnt. Außerdem sollte bei aller Eile darauf geachtet werden, daß vor allem die erste Stadt in günstiger Nahrungs- und Rohstofflage gebaut wird.

— Keine Energie darauf verschwenden, Weltwunder zu bauen! Wenn Ihr die obengenannte Welteroberungsstrategie befolgt, erobert Ihr nach und nach alle Städte mit Weltwundern und für noch fehlende bleibt immer noch genug Zeit.

— Darauf achten, daß sich auf jeder Insel zumindest eine Stadt mit Seezugang befindet, um Kriegs- und Transportschiffe einsetzen zu können.

— Will eine Stadt sich nicht recht entwickeln oder kann sie ihre Einheiten nicht versorgen, muß man mit SETTLERS aus anderen Städten helfen, die Infrastruktur zu verbessern oder aber diese SETTLERS zur Bevölkerung der schwachen Stadt addieren (ADD TO CITY = «B»).

— Auf gute Straßen-(möglichst Eisenbahn-) Verbindungen zwischen den Städten achten. So kann man z.B. ein Transportschiff in einer Hafenstadt mit Truppen aus anderen Städten schnell beladen oder anderen Städten schnell bei Luftverschmutzungen zur Seite stehen. Von besonderer Bedeutung sind die Verkehrswege bei der "Angriff-ist-die-beste Verteidigung"-Strategie (s.u.), wo es auf gute Beweglichkeit der Truppen ankommt.

— Daran denken, daß gegnerische Einheiten und Städte immer nur dann angezeigt werden, wenn sie sich in Sichtweite einer Eurer Truppen befinden. Das kann bedeuten, daß sich an einer Stelle, die auf der Weltkarte leer erscheint, inzwischen eine gegnerische Stadt befindet. Generell heißt das: Die Karte selbst und der Kartenausschnitt zeigen immer nur die Verhältnisse an einer Stelle, wie sie beim letzten Besuch vorlagen (z.B. auch Größe und Infrastruktur gegnerischer Städte). Also ab und zu vermeintlich leere Landmassen besuchen, um Eure Karte zu aktualisieren!

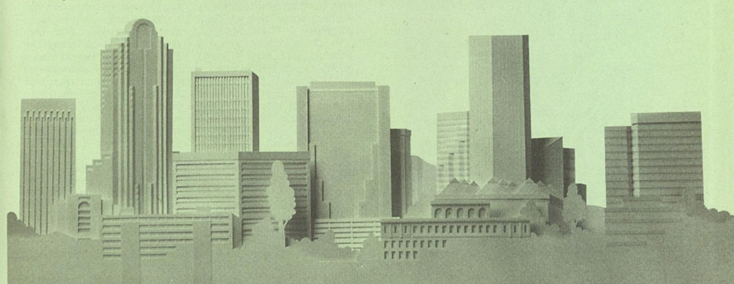
**Kampftaktik:**

— Bei Angriffen auf gegnerische Einheiten oder Städte nie mit einem einzigen "Klumpen" von z.B. 12 Einheiten angreifen, sondern den Gegner von möglichst vielen Seiten bedrohen. So vermeidet Ihr, daß bei einem Erstschlag des Gegners alle Eure Einheiten auf einen Schlag vernichtet werden. Der Verteidigungswert vergrößert sich nämlich nicht merklich, wenn Ihr mehrere Einheiten "stapelt".

— Sind schon Kriegsschiffe verfügbar, erobert Ihr feindliche Hafenstädte am besten folgendermaßen: Beladet ein oder mehrere Transportschiffe mit Offensiveinheiten und segelt in Begleitung von einem oder mehreren Kriegsschiffen zu einer feindlichen Hafenstadt. Landet mit Euren Bodentruppen direkt neben der Stadt (daran denken: Nicht in einem Klumpen!). Will ein Abgesandter des Gegners Frieden schließen, möglichst darauf eingehen, um einen gegnerischen Erstschlag zu vermeiden. Im nächsten TURN greift Ihr die Stadt mit den Kriegsschiffen so lange an, bis Eure Flotte vernichtet ist — oder die Fehlermeldung erscheint, daß Marineeinheiten keine Städte einnehmen können. Nun können Eure Bodeneinheiten die Stadt leichter einnehmen. Umgekehrt heißt das aber auch, daß Ihr Eure eigenen Hafenstädte besser schützen müßt als Binnenstädte. Sind noch starke Gegner vorhanden, sollten strategisch wichtige Seewege und Meerengen sowie Positionen in unmittelbarer Nähe von starken gegnerischen Hafenstädten mit Kriegsschiffen besetzt werden. Hierzu eignet sich aufgrund seiner großen Schritt- und Sichtweite der CRUISER vorzüglich. Stellt dieses Schiff in Bereitschaft (SENTRY) und eventuelle Bewegungen von Marineeinheiten des Gegners in seiner Reichweite werden angezeigt. Im Hinterhalt sollten sich einige BATTLESHIPS und CARRIER befinden, die dann die entdeckten Flotten des Gegners angreifen (um den Gegner nicht zu verlieren evtl. mit dem CRUISER verfolgen). Ebenso kann ein BATTLESHIP vor den eigenen Küstenbereichen vor unliebsamen Überraschungen schützen.

— Gegnerische Einheiten, die sich gerade im FORTIFY-Prozeß befinden (erkennbar am kleinen "f" im Truppen-Icon), sind besonders leicht verwundbar. Ist noch ein starker Gegner vorhanden, zur Verteidigung Eurer Städte Offensiveinheiten ringförmig um die Stadt oder in der Stadt selber anordnen und in Bereitschaft stellen (SENTRY). Nähert sich ein Feind Eurer Stadt, die Truppen "aufwecken" und so positionieren, daß sie den Gegner angreifen können, falls er näherkommt (eigene Schrittweite bedenken).

— Es kann böse Folgen haben, die Verteidigung einer Stadt zu vernachlässigen. Wenn der Feind sie erobert, stiehlt er Euch eine Wissenschaft. *vw*



# MEGA-LO-MANIA

*Mega-lo-Mania* erfreut sich bei Euch großer Beliebtheit. Deshalb hier noch einmal in aller Ausführlichkeit Tips und Ratschläge von Christian Timpe aus Berlin.

— Wie man bereits früh merken wird, ist ein Vorsprung im Technologielevel gegenüber dem Gegner stets von Vorteil. Deshalb sollte man möglichst früh den Technologielevel anheben (durch zahlreiche Erfindungen), da die Kämpfe dadurch leichter zu gewinnen sind.

— Insgesamt gibt es zwei verschiedene Taktiken, wie man die Eroberung einer Insel beginnen kann. Zum einen mit unbeschränktem Bevölkerungswachstum und zum anderen durch pausenlose Anhebung des Technologielevels. Selbstverständlich lassen sich die beiden Taktiken an den Notwendigkeiten des Levels variieren. Besonders in höheren Leveln sollte man jedoch größeren Wert auf den Technologievorsprung legen, da die Kämpfe mit den Gegnern sonst zu großen Problemen werden. In den unteren Leveln genügt es, mit großen Armeen auf die Mitstreiter loszugehen, doch diese Taktik wird mit der Höhe des Levels immer beschränkter.

— Bevor man richtig mit der Eroberung einer Insel beginnt, sollte man sich zahlreiche Dinge überlegen. Darunter natürlich besonders:

**1. Wo liegen die Rohstoffe?**

Ist die Menge dieser Plätze stark beschränkt, sollte man sich diese Flächen bereits frühzeitig aneignen. So schließt man aus, daß einen der Gegner mit Waffen überstürmt und man selbst ohne Verteidigung dasteht. Ist die Menge der Rohstoffe praktisch unbegrenzt, so muß man zwischen den Punkten "Ausbreitung unter allen Umständen" und "Hoher Technologielevel" unterscheiden. Empfehlenswert ist hier natürlich der Mittelweg.

**2. Wo liegen die Gegner?**

In den mittleren Leveln (ab 2 Mitspieler) kann ein Partnerschaftsabkommen mit einem Gegner äußerst wichtig sein. Besonders auf Inseln mit wenig Fläche sind Verträge unabdingbar. Dabei muß man genau abwägen, wann und mit wem ein solches Abkommen geschlossen werden soll. Stellt sich heraus, daß ein Gegner besonders stark ist und damit beginnt (!), viele Flächen zu besiedeln, muß man rechtzeitig mit einem solchen Gegner einen Vertrag schließen. Das verhindert zwar zwischendurch die eigene Ausbreitung, jedoch auch die des übermächtig werdenden Gegners. Diese Zeit der Partnerschaft sollte dazu genutzt werden, den eigenen "Haushalt" zu verbessern. Das betrifft Erfindungen, Produktion und Bevölkerungszahl.

Danach wird das Bündnis wieder gelöst und man kann wieder einige Eroberungen durchführen oder den ehemaligen Partener direkt angreifen (natürlich nur, wenn Ihr Aussicht auf Erfolg habt!).

Prinzipiell ist zunächst einmal der am nächsten gelegene Gegner der größte "Feind". Auf ihn sollte man besonders gut achtgeben, um etwaige schnelle Angriffe frühzeitig zu erkennen.

— Im Verlauf des Spiels kommen noch viele weitere Probleme hinzu. Kommt es zu einem Bündnis zwischen zwei stärkeren Computergegnern, so ist es verständlicherweise besonders schwierig, sich der Angriffe zu erwehren. Zunächst sollte man ein Bündnis mit dem verbleibenden Gegner eingehen und dann eine besonders starke Abwehr aufbauen. Sind keinerlei Bündnisse mehr möglich, bleibt nur noch situatives Handeln.

— Durch Bündnisse ist man auch in seiner eigenen Ausbreitung beschränkt. Möchte man trotzdem neue Gebiete erwerben, sollte man wie folgt vorgehen:

Zunächst kündigt man das Bündnis und schickt seine (möglichst starken) Truppen in das Zielgebiet. Dort beginnt man mit der Errichtung einer Festung. Ist dieser Vorgang beendet, kann man zwischen zwei Möglichkeiten wählen:

A. Man siedelt die Leute an weiteren Flächen an und versucht somit, in kürzester Zeit über viele Gegenden zu verfügen.

B. Man läßt seine Leute wo sie sind und baut die Festung aus. In jedem Fall sollte man nach Beendigung unbedingt versuchen, mit einem neuen (oder dem alten) Mitspieler ein Bündnis zu schließen. Dabei hat natürlich der Spieler, der Weg B gewählt hat, gewisse Vorteile. In vielen Fällen ist ein neues Abkommen möglich. Allerdings sollte man sich in schwierigen Situationen darüber im klaren sein, daß dies möglicherweise nicht funktioniert und man dadurch erhebliche Probleme bekommen kann. Diese Gefahr muß man individuell bekämpfen.

— Als ein guter Anfang für die mittleren und schwereren Level hat sich folgende Vorgehensweise bewährt:

Zunächst sollte man eine Bevölkerung von über 40 Leuten haben. Diese Leute werden dann zunächst dazu gebraucht, alle weiteren Gebäude (Fabrik, Entwicklung, Rohstoffe) zu errichten. Danach sollte man einen Großteil von ihnen zum Abbau der Rohstoffe benutzen. Und zwar nicht für alle Rohstoffe, sondern nur für die, die man für die Produktion von Verteidigungswaffen benötigt. Diese Information erhält man durch das Ansehen der "Blaupausen" in einem vorangegangenen Spiel. Dadurch, daß man sich auf bestimmte Rohstoffe konzentriert, können die Verteidigungswaffen bereits frühzeitig erfunden und später produziert werden. Zum Erfinden und Produzieren wird selbstverständlich die Anzahl der Arbeiter, die die Rohstoffe abbauen, reduziert, so daß genügend vorhanden sind, um flott weiterzukommen.

Danach kann ihre Zahl wieder leicht erhöht werden. Ist dieser Vorgang abgeschlossen und verfügt man über eine Verteidigung, dann kann es an das Erfinden der Angriffswaffen gehen. Man sollte sich ruhig gleich die modernsten vornehmen, auch wenn es etwas länger dauert (bis zu drei Umdrehungen). Das bringt im Endeffekt mehr. Hat man auch diese Zeit relativ unbeschadet überstanden, kann man sich auf das "normale" Geschehen konzentrieren und beispielsweise etwas für das Bevölkerungswachstum sowie für weitere Waffen und Produktionen tun.

— Wenn man in den Bereich der Nuklearwaffen gerät, sollte man sich über einige Dinge im klaren sein. Einfach eine Atombombe "rüberschicken" geht meistens nicht, weil der Gegner sich mit Anti-Atombomben ausgestattet hat. Deshalb gilt besonders ab diesem Zeitraum (1980), daß man besonders die eigene Verteidigung





im Auge behält. Es gibt jedoch ab diesem Zeitpunkt ein paar Inseln, bei denen genau das umgekehrte Verhalten möglich ist. Alles in die Angriffswaffen stecken und zuletzt an die Verteidigung denken. Beim Herausfinden dieser Inseln hilft nur Probieren. Ansonsten ist aber eine gute und intakte Verteidigung die "halbe Miete" bei diesem Spiel.

— Vor allem in den oberen, nach längerem Spielen jedoch auch in den mittleren Leveln kommt es zum Problem des Fehlens von Rohstoffen für die Waffenproduktion.

Deshalb gilt es, schlagkräftige Armeen loszuschicken, statt einzelner kleiner. Das gilt vor allem für Fälle, in denen nur durch Flugzeuge feindliche Territorien erreichbar sind und kleine Anzahlen von Flugzeugen nur als Kanonenfutter für den Feind dienen. Aber auch bei großen Spielfeldern, bei denen große Mengen von Landkämpfen notwendig sind, besteht die Gefahr, das kostbare Material zu verplempern. Hier ist Konzentration gefragt, besonders wenn der Feind sich bis zu den Zähnen aufgerüstet hat und an dem gleichen Problem wie oben genannt hängt und regungslos nur auf Verteidigung aus ist (leider ist unentschieden hier nicht gewonnen!).

— Bei Kämpfen sollte man stets auf die Überlegenheit in Sachen Technologie bauen. Wie oben bereits erwähnt, ist dies auch in den oberen Leveln extrem wichtig. Keinesfalls darf man hier den anderen hinterherhinken! Deshalb immer versuchen, modernstes Material zu produzieren und neu zu entwickeln.

— Bis zur Epoche des Nuklearzeitalters sollte man auch etwas für die Wiederinstandsetzung beschädigter Gebäude tun. Dadurch kann man nämlich entscheidende Kämpfe gewinnen! Beispielsweise, wenn die eigene Burg wieder einmal belagert ist und die Produktion der neuen Wunderwaffe noch keinen Einsatz zuläßt. Ohne Instandsetzung würde im dümmsten Fall die Fabrik zugrunde gehen und damit wäre alles verloren. So jedoch kann man dem entgegenwirken und genug Zeit gewinnen, die Waffe fertigzustellen.

Insgesamt ist dieser Punkt jedoch weniger wichtig als Verteidigungswaffen zu bauen; sie sollten den Vorzug haben.

Noch ein letztes Wort zur 9. Epoche (Start im Jahr 1980):

Es ist zwar schön, wenn man alle drei Inseln überstanden hat, jedoch enorm ärgerlich, wenn man danach feststellen muß (oder vom Programm gemeldet bekommt), daß man keine Leute mehr für den finalen Kampf übrig hat.

Deshalb: sparsam mit der Bevölkerung im 9. Level umgehen und viel Glück für den Endkampf! *vw*



# DR. BOBO ANTWORTET

## Fate — Gates of Dawn

Franz Reinhard aus Sinn-Fleisbach hat Probleme mit einem Steinwächter. Der harte Bursche läßt ihn nicht mehr passieren. Beim ersten Mal war er noch gnädig und hat ihn in den zweiten Level teleportiert, nachdem er seine Fragen beantwortet hat. Im zweiten Level ist er dann wieder über die Fluchttreppe raus. Wenn er jetzt wieder nach unten geht, verschwindet der steinerne Wächter, obwohl er seine Fragen richtig beantwortet. Wer weiß, wie man den Burschen etwas zugänglicher machen kann?

## Ranx

Kai Lück und Stefan Jordan aus Brodersdorf haben folgendes etwas ungewöhnliches Problem: In der 48. Spielminute explodiert Ranx der Kopf. In New York im Hotel haben sie eine Magnetkarte bekommen, mit der sie im zweiten Stock die letzte Tür rechts öffnen können. Hinter der Tür findet sich bald ein Labor mit Professor. Was hat es mit dem Burschen auf sich? Weiß er das richtige Mittelchen, um die extremen Kopfschmerzen des Helden zu vermeiden oder haben die Beiden unterwegs etwas übersehen?

## Super Mario World

Patrick und Björn Gronich aus Braunfels sitzen schon im ersten Geisterhaus fest. Sie sind zwar mit Mario auf den blauen Power-Block gesprungen und haben jede Menge Münzen eingesammelt, finden aber leider nicht den passenden Ausgang. **Die Antwort:** Auf den Powerblock hüpfen und dann nicht durch die blaue Tür marschieren, sondern durch die braune die sich am Levelende befindet.

## The Immortal

Peter Reich aus Leverkusen hat eine Frage, die sicher ein Rollenspielkollege beantworten kann.

Um in das dritte Level zu gelangen, muß man drei Diamanten in drei Kreise mit je vier Öffnungen legen. Den Raum am Ende des zweiten Levels hat er gefunden, leider hat er nur zwei Diamanten (Eingang Level 2 und Diamnatenschleifer). Wo findet man den dritten Klunker und in welcher Kombination muß man sie in die Kreise legen?

## The Simpsons

Max "Bartman" Mihm aus Biebertal sucht im vierten Level von *The Simpsons* den Ausgang. Kann jemand eine Karte schicken, auf der alle Exit-Schilder eingetragen sind?

## Spellcasting 101

Falko Rademacher aus Bochum hat auf der Insel der verlorenen Seelen bereits 79 Seelen erlöst. fünf im Meadow, sieben im Forest, acht im West of House, 16 im Living Room, sieben in der Kitchen, sieben im Attic, zehn im E-Keller, sieben im Sound Studio, sechs in den British Aisles und sechs am Fluß. Wieviele sind noch übrig und wo findet er sie? Kann ein Seelenfänger weiterhelfen?

## Die Antwort zu Shining in the Darkness

Rainer Hinterberger aus Memmingen beantwortet die Frage von Peter Böttger. Er war auf der Suche nach den Bestandteilen der "Arms of Light". Hier die genauen Fundstellen: Helm = Level 3, 29 East/9 South. Shield = Level 3, 1 East/9 South. Blade = Level 4, 11 East/5 South. Armor = Level 5, 9 East/5 South.

Das Wasser für den Brunnen bekommt man auf die folgende Weise: Zuerst muß man Mortred besiegen (Level 4, 7 East/14 South), dann den Cell Key besorgen (Level 4, 9 East/13 South). Mit diesem Schlüssel kann man nun Prinzessin Jessa befreien (Level 4, 5 East/13 South). Nach der Rückkehr ins Schloß füllt Jessa ein Gefäß mit ihren Tränen. Dieses "Vial of tears" (bekommt Ihr von Theos) muß man am Becken in Level 5, 4 East/26 South benutzen, um Hitpoints und Magicpoints vollständig aufzufüllen.

## First Samurai

Robert Pfeifer aus Fürth ist im zweiten Level von *First Samurai* steckengeblieben. Er hätte gerne von Euch gewußt, wo im zweiten Level man die "special objects" verwenden muß. Sie sehen übrigens aus wie ein Faß mit Wasser drin.

## Die Antwort zu Castle Master

Uwe Griegat aus Oberhausen beantwortet die Frage von Anatol Wuwer. Dem fehlte der Schlüssel für die Truhe in der Kornkammer.

Hier hilft nur der alte Zugbrückentrick. Ihr stellt Euch auf die heruntergelassene Brücke und werft einen Stein auf den Schalter links an der Wand. Schwupps, werdet Ihr durch die Luft katapultiert und landet auf dem Dach der Kirche. Dort liegt der Schlüssel genau vor Euren Füßen.

## Die Antwort zu Countdown

Axel Müller aus Meiningen beantwortet die Frage von Falko Knotsch aus Halle. Der saß im Gefängnis fest und bekam die Tür nicht auf.

Nachdem man alle Gegenstände in der Zelle aufgesammelt hat (den Draht am Fenster nicht vergessen!), sich das Demo angesehen und ausgiebig mit dem Wärter gesprochen hat, versucht man mit der Tasse (lag unter dem Bett) die Wanze an der Wand einzufangen. Diese gibt man dann dem Wärter, der sehr erfreut über diesen Snack ist. Danach verläßt er uns mit dem Versprechen, etwas Eßbares auzutreiben. Tatsächlich steht nach einiger Zeit ein Tablett vor der Tür. Leider ist der Fraß ungenießbar. Dafür solltet Ihr das Messer vom Tablett nehmen. Damit läßt sich das Fenster öffnen. Ihr steigt auf den Sims, geht zum übernächsten Fenster und klettert hinein. Mehr wird nicht verraten. Noch ein kleiner Hinweis: Die Puppe, die man im Schlafsaal findet, sollte man unbedingt in das Bett legen, um den Wächter abzulenken.

## Die Antwort zu Conquest of Camelot

Sandro Trovato weiß des Rätsels Lösung und hilft damit Oliver Seme aus der Patsche:

When I am... glove
When set loose... arrow
When young... wine
You can see... mirror
You heard... echo
If you break... heart
If a man... snail
I drive man... Gold
I am seen... blue
I am always... fire
I am only... sieve
I go around... wheel
I turn around... key
Until I am... time
Weight in... ship
Three lives... water
My life can... candle
Lovely and... pearl
To unravel... riddle
At the sound... music
All about, but... air
Bright as... waterfall
Each morning... shadow
Glittering... icicle

Sind alle Rätsel gelöst, wird man bei dem Versuch, an den Steinen vorbeizugehen, in die Ruine von Glastonbuy Tor teleportiert.

## Black Crypt

Andreas Tücks aus Blieskastel hat gleich einen ganzen Sack voller Fragen, die förmlich nach einer Komplettlösung schreien.

Wie kommt man im vierten Level durch den Ring der Schädel (Eingang zur Diebesgilde)? Wo findet man die "Mask of Truesight" und die vier Schlüssel für die vier Türen am Anfang des vierten Levels? Was muß man dem goldenen Gesicht im dritten Level zeigen und wo findet man den roten Schlüssel, den man für die Tür nördlich der Treppe zu Level 2 benötigt?

## Die Antwort zu Police Quest I

Oliver Spata beantwortet die Frage von Daniel Schweizer. Der hatte Probleme mit Sweet Cheeks im Gefängnis. Nachdem Ihr die Dame ausgiebig geküsst habt, kommt Ihr mit folgenden Worten zum Erfolg: "Help me with the hotel operation". Danach sind alle Probleme für's erste aus der Welt geschafft.





## Final Fantasy Legend 2

Game Boy Freak Beat Fuchs aus Ittingen kommt in seinem frischgekauften Rollenspiel nicht weiter. In dem ersten Dorf nach Apollos World sagt ihm der Wirt im Restaurant, er soll die Jukebox bedienen um weiterzukommen. Jetzt hat er schon sein Geld in den Automaten geworfen, doch nichts passiert. Wer kennt die richtige Melodie?

## Leisure Suit Larry 3

Larry Laffer wird wohl noch in hundert Jahren seine Fans foppen. Christoph Schilling aus Ostermundigen hat es auch erwischt: Er möchte sich gern aus dem Inselgras einen Rock basteln, nur leider findet er das Gestrüpp nirgendwo. Diese Frage dürfte Euch keine Probleme machen.

## Dragonflight

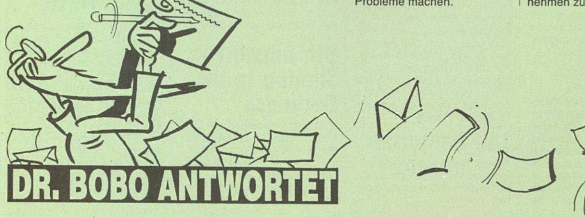
Thalions Evergreen fordert immer aufs neue die tapferen Helden heraus. Auch Michael Riedl aus Biebertal hat zwei Probleme mit dem prima Rollenspiel. Was macht er mit Netaldurs Zettel? Wie bekommt er das Dungeon auf, welches sich im Labyrinth des Drachentals befindet.

## Mechwarrior

Roy Simon hat Probleme mit einem etwas älteren Spiel. Er hat so gut wie alles erledigt, hat das Paket nach "Dustball" geliefert, Kearny in der Bar getroffen und Griez für die 200 000 C-Bills getötet. Eine offene Frage bleibt: Wann und Wo findet man Natasha? Welcher Mechwarrior hat die Dame schon gefunden?

## Great Courts II

Eren Basar aus Lübeck startet eine Karriere als Tenniscrack und möchte sich für das Masters in Frankfurt (2 Mio. $) qualifizieren. Wie viele Turniere muß man gewinnen, um teilnehmen zu können?



**PC ENGINE**
**GAME BOY**
**NINTENDO US**

# GAME-PLAY

**VIDEO - SPIELE - VERSAND**

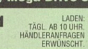
**MEGA DRIVE**
**GAME GEAR**
**SUPER NES**

| PC ENGINE | |
|---|---|
| Son Son II | nur 49,- DM |
| Gomola Speed | nur 29,- DM |
| Vigilante | nur 39,- DM |
| Afterburner II | nur 59,- DM |
| Avenue Pad | nur 59,- DM |

| MEGA DRIVE | |
|---|---|
| Musha Aleste | nur 99,- DM |
| Adv. Military Com. | nur 149,- DM |
| Hellfire | nur 49,- DM |
| Magical Heat | nur 39,- DM |
| ASCCII Pad/SFC | nur 69,- DM |

**Umbauten: NES US-Norm 60,- DM / Mega Drive 50/60 Hz 50,- DM / Engl. Chip 50,- DM**

Zentrale: Österwieherstr. 70, **4837 Verl 1**
Fax: 05246/81270, **Tel.: 05246/81184**




Filiale: Urbanstr. 96, **1000 Berlin 61,**
**Tel.: 030/6912156,** Fax: 030/6913838




**MEGA DRIVE**
TOKI
CALIFORNIA GAMES
PIT FIGHTER
KID CHAMELEON
SUPER FANTASY- ZONE
TECMO SOCCER
UNDEAD LINE
F1-GRAND PRIX
BUCK ROGERS
RINGS OF POWER
WARSONG
**LYNX**
BASKETBRAWL
HOCKEY
TOKI
ROLLING THUNDER

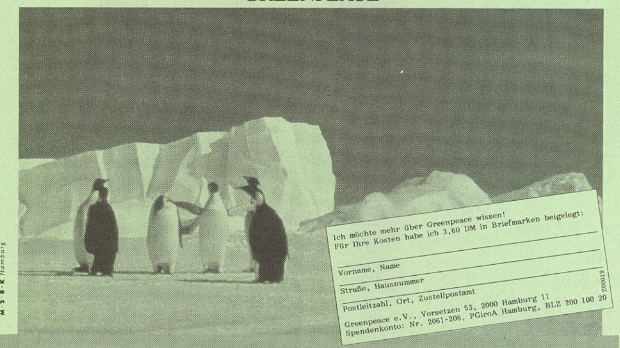
**GAME BOY**
TERMINATOR II
DRAGON'S LAIR
DEXTERITY
MEGA MAN
**NEO GEO**
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FOOTBALL FRENZY
**GAME GEAR**
DONALD DUCK
SONIC
FROGGER
GG ALESTE
**MASTER SYSTEM**
ASTERIX
DONALD DUCK

SUPER KICK OFF
FLINTSTONES
LUCKY DIME CAPERS
SLIDER
**N.E.S.**
MEGA MAN 3
TROG
RESCUE RANGERS
CAPTAIN PLANET
**MS-DOS**
STAR TREK 6
BUCK ROGERS 2
ELVIRA 2
**AMIGA**
CONQUESTADOR
ULTIMA VI
BLACK CRYPT

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK. DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. UPS DM 10,-

**Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Tel.: 0931/ 57 16 01**

GREENPEACE



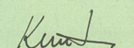

Die Antarktis wird ein Weltpark für alle.
Wenn wir Menschen draußen bleiben.




Nintendos Game Boy wurde anscheinend vom Rollenspielfieber erfaßt. Letzten Monat flatterten dermaßen viele *Final-Fantasy-2*-Lösungen in die Redaktion, daß man meinen könnte, der putzige Handheld verdrängt den PC vom Rollenspielthron. Seid also bitte nicht allzu deprimiert, wenn Eure mühevoll zusammengeschriebenen Lösungen nicht veröffentlicht werden — wir können nicht 23mal dieselbe Lösung abdrucken.

Noch eine Bitte in eigener Sache: Falls möglich, schickt umfangreiche Komplettlösungen auf Diskette im *Word*-Format (MS-DOS). Ihr würdet uns damit eine Menge Abtipparbeit ersparen. Das soll allerdings nicht heißen, daß wir handschriftliche Lösungen nicht mehr beachten; auf Diskette wäre es halt nur etwas angenehmer.

Davon abgesehen, werdet Ihr, im Gegensatz zur *VIDEO GAMES*, längere Lösungshilfen in der *POWER PLAY* nur recht selten finden. Unser Hauptaugenmerk liegt weiterhin bei Paßwörtern, Cheats und kurzen Tips.




# TIP DES MONATS

## Super R-Type (Super Famicom)

Der Tip des Monats geht an Thomas Kling aus München für seine Level-Anwahl zu *Super R-Type* auf dem Super Famicom. Während Ihr den Schwierigkeitsgrad einstellen dürft (vor Spielbeginn), drückt Ihr zuerst neunmal die R-Taste und dann neunmal das Steuerkreuz nach oben. Nun sollten die Glöckchen aus dem Lautsprecher läuten (tun sie es nicht, probiert's noch einmal). Fangt nun ganz normal an zu spielen und drückt "Start" (Pause). Jetzt nur noch "Select", "A" und "R"-Taste gleichzeitig drücken, und im unteren Bilschirmbereich (genauer: unten links) erscheint die Nummer des Levels. Mit dem Steuerkreuz läßt sich nun jeder der 17 Level anwählen. Mit "Start" bestätigt Ihr Eure Eingabe und ab geht's zum Alien-Rupfen.

## Ninja Gaiden (Game Boy)

Ein Soundmenü, bei dem Ihr die fetzigen Musikstücke des Game-Boy-Actionspiels *Ninja Gaiden* genießen dürft, ohne es durchspielen zu müssen, kommt von Thomas Hägler aus Bretzwil. Haltet im Titelbild einfach A und B gedrückt und schließt die Sache mit einem herzhaften Klopfer auf die "Start"-Taste ab. Viel Spaß beim Abrocken!

## Final Fantasy Legend 2 (Game Boy)

### Teil 2

Nicht nur der zweite Teil der Lösung wartet hier auf den Final-Fantasy-Spieler, sondern auch wunderschöne Karten von Thomas Gillitzer aus Krailling.

**Dragon Race World**

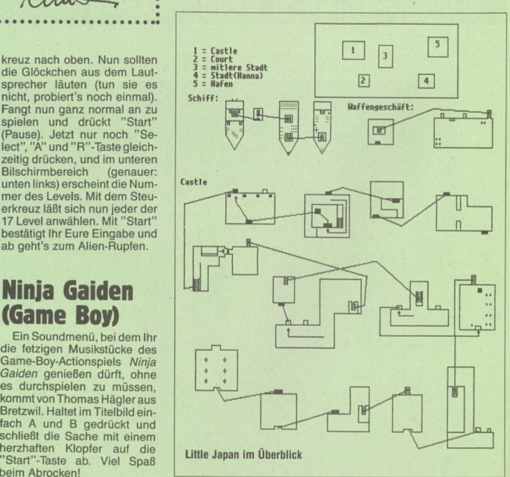
In der Stadt im Westen veranstaltet Apollo ein Riesenfest: Ein Drachenrennen, deren Teilnehmer MAGI einsetzen. Ihr nehmt am besten den kleinen niedlichen Drachen, den keiner reiten will. Kurz vor dem Ziel greift Euch die letzte Mannschaft an, dessen MAGI (b,c,d,d) den Zugang zur nächsten Welt öffnet.

**Little Japan**

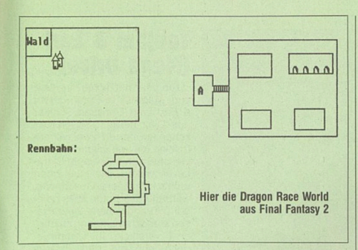
In der Stadt südlich der Säule macht Euch eine Horde wildgewordener Hatamotos an, die von einem zweiten Angriff Hana's (Tochter des Detektivs) abgehalten wird. Dankbar besucht Ihr sie in der Wohnsiedlung östlich der Stadt und erfahrt vom Tode ihres Vaters und vom Bananenschmugglerring. Sie will ihn rächen, und Ihr helft bereitwillig. Der Händler in der Stadt erzählt Euch verängstigt, daß die nächste Ladung im Schiff am südlichen Hafen wartet. Dort angekommen, hat Hana den Kahn schon inspiziert. Nach einigem Hin und Her begleitet Ihr Hana zum Gericht, um Echigoya anzuklagen. Doch das Schiff ist leer, Echigoya frei. Zurück in Hana's Haus versteckt Ihr den verwundeten Kane vor der Polizei und steigt mit Hana in Echigoya's Laden ein. Heimlich hört Ihr ein Gespräch mit. Ihr stürmt hinein und werdet wie erwartet angegriffen. Greift der erste Held mit TANK an, gehen fast alle Attacken der Schlägertruppe ins Leere. Danach macht Ihr Euch mit Taro auf den Weg zum westlich gelegenen Bungalow des Sho-gun. Liegt er am Boden, erscheint sein Vater und tritt persönlich gegen Euch an. Er ist sehr empfindlich gegen normale Waffen und Angriffszauber, aber immun gegen STONE und DEATH. Mit dem DRAGON-Schild könnt Ihr Euch gut schützen. Nun noch die MAGI-Steine und...

**Dungeon World**

In der ersten Truhe des Nasty-Dungeon lagert schon ein MAGI-Stein. Im weiteren Teil gibt's jede Menge Waffen



Little Japan im Überblick



Hier die Dragon Race World aus Final Fantasy 2

und Ausrüstungsgegenstände zu ergattern. Das Verlies mit dem MAGI-Stein wieder verlassen. Dem Geist mit "Ja" antworten.

**Odins World**

Kämpft Euch durch den Walhalla-Palast bis zu Odin vor und demonstriert ihm Eure Stärke. Odin ist immun gegen HYPER, STONE und DEATH; aber nicht gegen die normalen Angriffszauber, FLARE, NUKEBOMB und GLASS-Schwert. Nachdem Odin tot ist, könnt Ihr ihn nicht mehr wiederbeleben. MAGI erhaltet Ihr jede Menge.

**Dark World**

Hier hält Apollo nun den letzten MAGI-Stein in seinen Händen. Nachdem Ihr seinen Gehilfen plattgemacht habt, zaubert Apollo alle Eure Freunde herbei und will ihr Leben gegen die MAGI eintauschen. Ihr geht notgedrungen darauf ein. Jetzt trefft Ihr Euren Vater und erfahrt allerhand Neues. Zusammen rüstet Ihr Euch im westlichen Dorf richtig aus und kämpft Euch bis zum Bewacher des letzten MAGI-Steins vor. Gegen HYPER und DEATH ist er immun. Bevor Ihr gegen Apollo antretet, ordentlich Erfahrungspunkte sammeln und gut bewaffnen. Alle Magier sollten einen HEAL-Stab halten und einen im Gepäck haben.

**Central Palace**

Hier harrt Apollo seiner Eliminierung. Er ist immun gegen STONE, HYPER, DEATH, normale Angriffswaffen und Nahkampfwaffen. Mit FLARE, NUKEBOMB, GLASS-Schwert und Fernwaffen guckt er aber schon ängstlicher aus der Wäsche. In den ersten drei Runden voll draufhauen. Verwandelt er sich, stellt Ihr Euch um: Vater und ein Magier benutzen jede Runde einen HEAL-Stab, während die anderen weiterprügeln. Atomisiert Ihr seine Rüstung, gibt's eine nette Überraschung (Vater tot — doch nicht tot — Isis kommt — Erdbeben...).

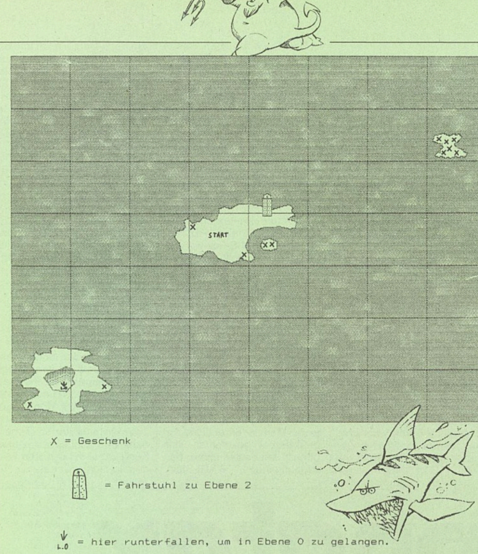
Auf der folgenden Reise sollte das Monster ordentliche Angriffszauber bekommen. Isis benutzt am besten immer den verteidigenden MAGI-Stein. Am Ende steht ein Lift und östlich davon zwei Maschinen, von denen Ihr eine als letzten Gegner demontieren müßt. Sie stört sich nicht an DEATH, STONE und HYPER, ist aber gegen normale Angriffe wehrlos. Zuerst die vier Kanonen wegputzen und dann das Gerüst. Zwischendurch des öfteren HEAL benutzen, um die Charaktere wieder aufzufrischen.

Nach der Schlacht unterhaltet Ihr Euch mit Isis, nehmt den Aufzug und genießt die Endsequenz. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt's geschafft.

## GG Aleste (Game Gear)

Das versteckte Soundmenü von *Galvanic Gunner Aleste* für das Game Gear fand Jean-Reiner Jung aus Bleckede. Ihr drückt im Titelbild Knopf 1 und 2 sowie "Start" gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr der Musik ganz entspannt lauschen, ohne Euch dabei mit diversen Feinden abgeben zu müssen.

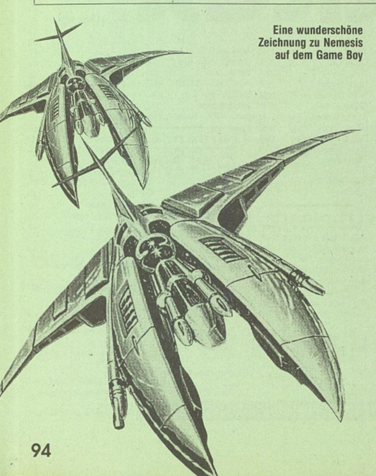




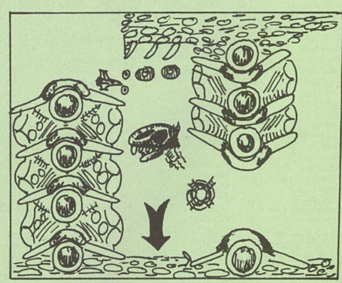

## Toejam & Earl (Mega Drive)

Ein paar nützliche Hinweise zum Mega-Drive-Spiel *Toejam & Earl* fand Christian Schiller aus Diez heraus. So gibt es schon in Ebene 1 zwei weitere Inseln, die mit allerlei feinen Geschenken und einem Extra-Level winken. Die Insel oben rechts birgt sechs Geschenke, während das unten links gelegene Eiland weitere zwei Präsente und den Eingang zu Ebene 0 versteckt. Ihr kommt jedoch nur mit den "Icarus Wings", den "Rocket Skates" oder mit zwei "Innertubes" (Gummienten) zu den versteckten Inseln. Laßt Ihr Euch nun in das leere Loch der unteren Insel fallen, seid Ihr auf Ebene 0 angekommen. Am dortigen Limonadenstand bleibt Ihr kurz stehen und sackt so ein Extraleben ein. In der Badewanne läßt sich beliebig oft die eigene Energie auffrischen. Springt Ihr von der Ebene, landet Ihr auf der höchsten von Euch erreichten Ebene. Im weiteren Spiel erweist sich dann die "Badewannen-Tankstelle" als äußerst nützlich.

**Die erste Ebene von *Toejam & Earl***



**Eine wunderschöne Zeichnung zu Nemesis auf dem Game Boy**



## Nemesis (Game Boy)

Den Eingang zu einem Geheimlevel der Game-Boy-Ballerei "Nemesis" fand Harald Rüdle aus Esslingen. Ziemlich am Ende des vierten Levels wartet "Re-Bone" zwischen zwei Säulen. Habt Ihr ihn plattgemacht, stellt Euch an die Stelle, wohin der Pfeil zeigt (knapp über den Boden) und wartet, bis die Stelle fast aus dem Bild scrollt — flup! — huch! — Bonuslevel.

## Codes für Skweek auf dem Game Gear

| Level | Code | Level | Code | Level | Code | Level | Code |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ---- | 26 | AJGP | 51 | JGJI | 76 | APGF |
| 2 | AJAJ | 27 | JJPB | 52 | APAP | 77 | JPPH |
| 3 | JJJL | 28 | CAEG | 53 | JPJB | 78 | CGEM |
| 4 | AACC | 29 | LANI | 54 | AGCI | 79 | LGNO |
| 5 | JALE | 30 | ACEG | 55 | JGLK | 80 | EAAE |
| 6 | AJCL | 31 | JCNI | 56 | APCB | 81 | NAJG |
| 7 | JJLN | 32 | ALEP | 57 | JPLD | 82 | EJAN |
| 8 | CAAC | 33 | JLNB | 58 | CGAI | 83 | NJJP |
| 9 | LAJE | 34 | ACGI | 59 | LGJK | 84 | EACG |
| 10 | ACAC | 35 | JCPK | 60 | AEEI | 85 | NALJ |
| 11 | JCJE | 36 | ALGB | 61 | JENK | 86 | EJCP |
| 12 | ALAL | 37 | JLPD | 62 | ANEB | 87 | NJLB |
| 13 | JLJN | 38 | CCEI | 63 | JNND | 88 | GAAG |
| 14 | CCAE | 39 | LCNK | 64 | AEGK | 89 | PAJJ |
| 15 | JCLG | 40 | AEAE | 65 | JEPM | 90 | ECAG |
| 16 | ALCN | 41 | JEJG | 66 | ANGD | 91 | NCJI |
| 17 | JLLP | 42 | ANAN | 67 | JNPF | 92 | ELAP |
| 18 | CCAE | 43 | JNJP | 68 | CEEK | 93 | NLJB |
| 19 | LCJG | 44 | AECG | 69 | LENM | 94 | ECCI |
| 20 | AAEE | 45 | IELI | 70 | AGEK | 95 | NCLK |
| 21 | JANG | 46 | ANCP | 71 | JGNM | 96 | ELCB |
| 22 | AJEN | 47 | INLB | 72 | APED | 97 | NLLD |
| 23 | JJNP | 48 | CEAG | 73 | JPNF | 98 | GCAJ |
| 24 | AAGG | 49 | LEJI | 74 | AGGM | 99 | PCJK |
| 25 | JAPI | 50 | AGAG | 75 | JGPO | 100 | ENDDEMO !!!!!!! |

# Skweek (Game Gear)

Die 99 Paßwörter zum Game-Gear-Skweek schrieb sich Manuel Alfonso-Ulrich aus Grünstack auf und sandte sie uns zu. Viel Spaß beim "skweeken" durch nunmehr anwählbare 100 Level.

# Turrican (Mega Drive)

Ein verstecktes Menü mit feinsten Einstellmöglichkeiten fand Lucas Strube aus München. Geht zuerst ins normale Option-Menü und haltet das Steuerkreuz nach unten (gedrückt halten). Gebt nun folgende Kombination ein: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

# Roger Rabbit (Game Boy)

Die Paßwörter zu *Roger Rabbit* auf dem Game Boy stammen von Andreas Weiß aus Freinsheim.

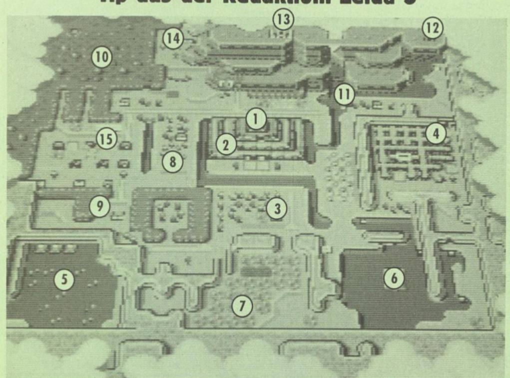
Szene 2 — DLT3QYBY
Szene 3 — GPLDMSRC
Szene 4 — MMCFGWXJ
Szene 5 — BGQTVKJP
Szene 6 — RTJBWN43

# Rolling Thunder 2 (Mega Drive)

Wer die Paßwörter aus der letzten *POWER PLAY* schon ausprobiert hat, darf sich auf zehn weitere freuen. Das Spiel ist jetzt erheblich schwerer und auch farblich anders gestaltet. Herausgefunden hat die recht lustigen "Paßwortsätze" Maik Krautscheid aus Norderney. Viel Spaß beim "etwas anderen" Rolling Thunder.

Level 01 — A ROLLING PROGRAM SMASHED THE GENIUS
Level 02 — A CURIOUS RAINBOW LEARNED THE FUTURE
Level 03 — A MAGICAL ISOTOPE BLASTED THE DEVICE
Level 04 — A PRIVATE LEOPARD PUNCHED THE NEURON
Level 05 — A SLENDER FIGHTER ELECTED THE GENIUS
Level 06 — A DIGITAL RAINBOW MUFFLED THE SECRET
Level 07 — A LOGICAL THUNDER SMASHED THE POWDER
Level 08 — A ROLLING MACHINE DESIRED THE FUTURE
Level 09 — A SLENDER NUCLEUS BLASTED THE TARGET
Level 10 — A CURIOUS ISOTOPE CREATED THE KILLER
Level 11 — A NATURAL PROGRAM DESIRED THE NEURON

# Tip aus der Redaktion: Zelda 3




Und weiter geht's mit den Geheimnissen des Japanimports *Zelda 3*. Heute entführen wir Euch in die mysteriöse Schattenwelt, die den Großteil des Spiels beansprucht. Die meisten Landschaftsmerkmale von Hyrule sind auch hier wiederzufinden. Auf den ersten Blick haben sich nur ein paar Kleinigkeiten geändert — diese haben es aber in sich. Für die wichtigsten Orte in der Schattenwelt haben wir Euch in aller Kürze einige entscheidende Tips zusammengestellt.
*mh*

## Teil 2: die Schattenwelt

1. Die Pyramide. Habt Ihr den Oberbösewicht im Königspalast von Hyrule erledigt, startet Ihr hier in die Schattenwelt. Auch der große Showdown mit dem letzten Oberbösewicht findet an dieser Stelle statt.

2. Hier befindet sich eine geheimnisvolle, brüchige Steinplatte. Leider widersteht die Platte allen Zerstörungsversuchen. Nur mit einer Spezialbombe, die Ihr später im Spiel kaufen könnt, läßt sich die Platte zerstören. Dahinter findet Ihr das Schattenpendant zur Zauberelfe aus Hyrule. Die Schattenelfe verwandelt einige Gegenstände: Aus dem vorletzten Schwert (Nummer 3) wird der beste Säbel, aus dem normalen Bogen wird ein Silberner.

3. In Hyrule ist dieses Gebäude Euer Haus. In der Schattenwelt befindet sich in dem Haus ein Bombenhändler. Habt Ihr den siebten Dungeon erledigt, könnt Ihr hier die Superbombe kaufen, um die Steinplatte an der Pyramide zu sprengen. Die Bombe läuft Euch immer hinterher und bleibt erst stehen, wenn Ihr Euch sehr schnell wegbewegt. Laßt Ihr die Bombe allein, sprengt Sie sich nach ein paar Sekunden selbst in die Luft.

4. Der erste Dungeon in der Schattenwelt. Um hineinzukommen, müßt Ihr unter den Bäumen hindurchwandern. Die möglichen Gänge sind mit ein wenig Mühe zu erkennen.

5. Zu diesem Labyrinth kommt Ihr nur über einen Umweg. Laßt Euch in Hyrule von dem Wetterhahn (Ihr erinnert Euch an die Flöte und den Hahn im Dorf!) in die linke untere Ecke transportieren. Ihr seid nun auf dem Bergmassiv. Hebt den rechten Stein hoch — Bingo! Ein Teleporter in die Schattenwelt taucht auf. Seid Ihr in der Schattenwelt, müßt Ihr am Eingang des Dungeons (ist entsprechend markiert) nur das passende Magiesymbol benutzen und der Eingang öffnet sich.

6. Auch dieses Labyrinth läßt sich nur über den Umweg nach Hyrule erreichen. Schwimmt in Hyrule zu der Insel in der Mitte des Sees. Hebt hier wieder den rechten dunkelgrünen Stein hoch. Auch hier taucht ein Teleporter auf, mit dem Ihr direkt an den Dungeon-Eingang transportiert werdet.

7. Noch ein Labyrinth. Wie in den anderen, ist der Eingang nur mit einem kleinen Kniff zu öffnen. Geht nach Hyrule und öffnet hier das Schleusentor. Jetzt wieder zurück in die Schattenwelt und rein ins Dungeon. Der vormals überschwemmte Zugang ist jetzt frei.

8. Das Haus des Schmieds. In diesem Haus befindet sich in Hyrule normalerweise der Schmied. In der Schattenwelt ist es leer. Habt Ihr den Gehilfen des Schmieds aus der Schattenwelt nach Hyrule gebracht (siehe Nummer 9.), findet Ihr hier eine blaue Schatzkiste, die Euch folgt. Bringt die Kiste nach Hyrule und lauft mit dem Schatz zu dem Eremiten. Der Lohn ist die vierte leere Flasche.

9. Hier steht der Frosch, der sich, nachdem Ihr ihn nach Hyrule gebracht habt, in den Gehilfen des Schmieds verwandelt. Dazu benötigt Ihr aber den zweiten Krafthandschuh, um die dunkelgrünen Steine wegzuheben, die um den Frosch angeordnet sind.

10. Das Waldlabyrinth. Dieses Dungeon ist auf viele kleine Einzellabyrinthe verteilt. Um an den Obermotz zu kommen, benötigt Ihr den roten Zauberstab. Mit diesem Zauberstab läßt sich der Knochenhals des Spinnenskeletts in der linken oberen Ecke wegfackeln, um so den finalen Eingang freizulegen.

11. Der Wasserfall. Hier findet Ihr den dritten Magiestein. An dieser Stelle seht Ihr im Wasser vor dem Wasserfall einen Steinkreis. Nehmt einfach den Felsen, der am Ufer liegt und werft ihn in den Steinkreis. Kurz darauf taucht ein Fisch auf und spukt das dritte Magiesymbol aus.

12. Der siebte Dungeon. In diesen gelangt Ihr nur, wenn Ihr das dritte Magiezeichen habt. Um an den Eingang zu kommen, müßt Ihr, wie gehabt, über Hyrule gehen. Lauft auf dem Berg (in Hyrule) immer nach rechts und überquert die Brücke. Am rechten Ende der Berge findet Ihr ein kleines Plateau mit drei Holzpflöcken. Haut alle drei Pflöcke in den Boden, und ein Teleporter-Feld taucht auf, das Euch direkt an den Eingang des siebten Dungeons führt.

13. Dungeon Nummer acht. Als Obergegner wird Euch der gleich Motz serviert, der schon das Königschloß von Hyrule unsicher machte. Allerdings in dreifacher Ausführung. Nur einer der drei Angreifer ist der "echte" Feind — die beiden anderen sind nur "Schatten" und lassen sich nicht erledigen.

14. Die Holzfällerhütte. Der angesägte Baum läßt sich mit einem kräftigen Stüber umwerfen. Minilabyrinth.

# Viking Child (Lynx)

Die vier Paßwörtchen zu *Viking Child* auf Atari's Kleinstem erspielte Till Meyenburg aus Köln.

Level 1 — OMEGAMAN
Level 2 — PATRICIA
Level 3 — REDDWARF
Level 4 — DEWSBURY

# Home Alone (Super Famicom)

Um auch auf Nintendos 16-Bit-Maschine Kevin heil durchs Spiel zu bringen, darf er sich nun seiner Unverwundbarkeit erfreuen. Florian Fläter aus Strande fand heraus, daß der kleine Held beliebig viel Prügel einstecken darf, wenn man im "Pause"-Modus das Steuerkreuz nach oben drückt und die "Select"-Taste betätigt.

# KONTAKT

## Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Juli-Ausgabe** (erscheint am 10.06.'92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 30. April '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **August-Ausgabe'92** (erscheint am 15. Juli '92) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.**

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

## C64/C128

Verk. F-15 20 DM, Turrican 15 DM, Elvira 1 + 2, Chase HQ 10 DM, Rainbow Is. 15 DM, Altere B. 15 DM, F16 25 DM, Ultima 6, Conquestador 45 DM, Swiv 10. Tel. 07931/51274 13 - 14 Uhr und ab 19 Uhr

Verk. Orig.-Spiele-Sammlung: 3 Input 64 und 10 andere Orig.-Kass. (80 % i. Orig.-Packung), 6 Input 64-Disks. Gesch. Preis 330 DM, für schlappe 120 DM. Tel. 09721/58297

Verk. C64 + Monitor, 1541 II + 2 def. C 64 + Disks, Drucker, Datasette und anderes Zubehör, auch einzeln zu verkaufen, kpl. 800 DM. Tel. 02683/32593 ab 16:30 Uhr

Verk. C 64, 1541 Mon., Data. 2 Joysticks, Diskbox, 40 Disks, Bücher, 16 C-64-Zeitschriften. Tel. 08061/4108, Lindestr. 31 c, 8202 Bad Aibling, Andreas Antretter

Verk. C 64-Originale: Vendetta, Turrican I, Rainbow Islands, Grand Monster Slam, Rock'n Roll, Spherical und 1 Datasette mit 6 Spielen (25 DM). Tel. 0214/22913, Holger

Biete 50 DM inkl. NN-Versand für Alter Ego (C64-Orig.)!! Suche 'male' und 'female' Version. Markus Weber, Tel. 06592/10154

*** Achtung !!! *** Verk. Lotus Esprit Turbo Challenge !! (Orig.), Preis VB. Heiko Panke, Biberweg 5, 4700 Hamm, Tel. 02381/80442

Verk. C 64 mit Floppy 1541, Farbmon. 1802, Drucker C 120 D, Maus, Joystick, Software und Zeitschriften, Preis 800 DM. Tel. 06271/71747

Verk. Orig. C-64-Spiele wie Fire and Forget, Ninja W., Mayday Squad, Night Breed, Winter Challenge und Monty Pythons, Flying Circus, Preis auf Anfrage. Tel. 0221/5502646

Verk. C 64 I, Drucker, Joystick, Orig.-Spiele, HB, für ca. 550 DM, leicht def. Floppy 50 DM, Tel. 09142/5450, Jörg

Verk. C 64 II, 1541 II, Geos 1.3, 2.0, Maus, HB, 100 Disks, Diskboxen, Abdeckhaube, Lit., kpl. 350 DM, VB möglich. Tel. 02225/3720 Jan, ca. 13.30 oder 20h

Verk. C64 Orig.-Spiele: Buck Rogers, Zak MC Kracken, Betrayal, Batman, Geos, Exterminator, Ultima V, Giga Paint je 30 DM. Daniel Fürth, Tel. 0911/720278

Verk. Orig.-Spiele: Emlyn Hughes Int. Soccer, Football-Man. II, Hawkeye, Mayday Squad, Preise VHB. Tel. 07944/2488 ab 20 h

Tausche, S. Famicom- und Mega Drive-Spiele aller Art. Suche: Joe + Mac, EDF, Zelda III, Dungeon Master, Immortal. Tel. 05341/392144 (Michael) Suche C 64 !

Verk. C 64 + Joystick, Floppy 1541 II, 200 Spiele, Resetschalter, Abdeckhaube, Disc, Bücher, Riesenfeld Dirk, 2000 HH 71, Hohnerkamp 89, 040/6404417 (350 DM)

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Mon. 1802, Maus + Pad, Haube, 2 Joys, Bücher, 5 Boxen, 55 Originale, div. Disks mit Spielen, Reset-Locher, neu 2400 DM, VHB 900 DM. Tel. 05425/6750

C128D - C 64-kompatibel, ohne Monitor, mit Datasette, C 64-Spiele, Fach-Bücher, 64er Zeitschriften, VB 450 DM. Tel. ab 15 h: 02306/8830

Verk. C 128 mit Spielen, Maus und Zeitschriften für 600 DM. Tel. 06434/5473 nach 18 h

Verk. riesige Spielesammlung + viel Zubehör: Module, Bücher, Zeitschriften, Hardware, Kassetten, PDs, Disks. T. Pölleth, Frettenshofen 30, 8437 Freystadt

Suche Tauschpartner für C 64-Spiele, habe: Pit-Fighter, Final Fight, D. Dragon 3, Blues Brothers, Terminator II, suche: Turtles II, Rubicon, Rod.Land, Mega Twin, Budokan, Thunder usw., Tel. 05251/74805

Verk. C 64 II, 2 Floppys 1541 II und 200 Disks, Floppy-Adapter f. Stromzufuhr fehlt, 2 Diskboxen, VB 300 - 400 DM. Tel. 0208/600392 (Tastatur 1 Jahr alt, Floppies 1 u. 1,5 J. alt)

Kaufe Rollenspiel-Oldies: Phantasy II, Eternal, Realms of Darkness, Gemstone Warrior, Demons Wint., Xyphus, Below the Root, Leg. of Blacksilver, Alt. Real. 1 + 2. Tel. 05832/305 (Carsten)

Verk. C128 D + 1901-Mon. + Elvira, Starwars Trilogie, Invest + ca. 60 Disks + Datasette für VHB 800 DM. Tel. 07262/7962

Verk. C 128 D + 3,5"-Floppy + Geos Paint + Joystick + Spiele (z. B. Maniac Mansion o. Might and Magic II) zum Superpreis von 300 DM. Tel. 02181/71460 (D. Böhm, Lerchenweg 17, 4048 Grevenbroich 2

Biete DM 20 für Superstar Ice Hockey auf C 64-Disk (mögl. orig.). Kai Münch, Glockenberg 3 b, 3006 Burgwedel, Tel. 05139/6644 ab 18 h

Verk. Sim City, Turrican, Rick D. II und Chips Challenge, für je 25 DM, Buck Rogers, Might und Magic II für je 30 DM. Tel. ab 19 h 0251/201832, Björn

C 64 mit Philips-Monitor, Floppy 1541, Drucker MPS-803, Datasette, Exos, Mouse, 3 64er und PD-Soft, zu verkaufen für VB 900 DM. Tel. 05773/399 (Mo - Fr. 14 - 18 h), Oliver Detert

Verk. Orig.: Gunship, Football-Man. II, Ultima IV, TD 2 + Supercars, Pirates, alle Spiele zwischen 20 - 40 DM. O. Rehbein, Tel. 02351/26368

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II, Datasette, Bildschirm, Joystick und 34 Spielen incl. Box + Disklocher. Preis VB. Tel. 089/707781 od. 708802

Suche dringend Tauschpartner für C 64 !! Bitte Liste an Philipp Moessner, Dohrstr. 24, 4054 Nettetal (100 % Antwort)

Suche: Tauschpartner für C64-Games (100%ig Antwort). Verk. Turrican II, Invest, Rings of M., Transworld, je 20 DM. Andre Heiß, Büttjebüller Kirchenweg 13, 2251 Bordelum

Verk. C 64 mit Floppy 1541, Datasette, 3 Originale (E-Motion, Fighter Bomber, Retrograde), 85 Disks, Drucker MPS 803, Diskettenbox und Bücher, für 290 DM. Tel. 08144/7690

Zu verkaufen: C 64, Tastatur, Floppy 1541 II, 40 Disks, Box, Zub., 2 Jahre alt, kaum benutzt. Näheres unter 0221/741522

Verk. C 64 (100 % o.k.), dabei sind 1 Floppy, 1 Datasette, ca. 50 Spiele, Joysticks, dazu 1 Comp.-Tisch (Kiefernachbildung). Tel. 0228/216018

Verk. C 64 II (Garantie), Floppy 1541 II, C 64 II def., ca. 100 Spiele + Box + 3 Joysticks, kpl. für 450 DM VHB. Tel. 07303/2026 ab 18 h ( + Sportbootführerschein See Prg.)

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II (100 % o.k.), Zub., Final-C. III, Joystick, ca. 200 Spiele. Tel. 02334/54503 (Preis VB). Martin Antonik, Am Berge 65, 5800 Hagen

Verk. C 64 + 1541 II + 3 SSI-Rollenspiele, NP 650 DM, jetzt für 320 DM, alles 100 % i.O., Tel. 06233/66665 ab 18 h

Verk. für C 64 folgende Super-Spiele: Turtles II 35 DM, Stunt Car Racer 15 DM, Dive Bomber 20 DM, Alien 5 DM, gesamt 60 DM. Tel. 02947/1457 (Peter) 18 h bis 20.30

Vekr. C 64 + Floppy 1541 II, Disks, Disk-Box, Datasette, Resettaster + GB mit 3 Spielen für 400 DM. Carlo Caligiuri, Tel. 0228/460185

Verk. C 64 mit Grün-Monitor, Floppy, 10 Spielen und Joystick, für 400 DM. Tim Slaneinski, Weilertalstraße 60, 7847 Badenweiler, Telefon 07632/5813

Verk. für je 30 DM: Batman, The Movie, Tom und Jerry, Indy (Action Game), The Running Man, Ghostbusters II, Rogger Rabbit, Test Drive II, World Games. Tel. 02421/75537 (verl. Sascha)

Verk. wegen Systemwechsel neuen MPS 1230 Matrix-Drucker für C64/128, Preis 220 DM. Sandra Michel, Mainz-Mombach, Tel. 06131/688801 zwischen 17-19 h

Suche Wings of Fury, Dogs of War, Double Dragon 1, 2, 3, Sim City und gute Simulationen. Martin Vogl, Untere Str. 40, 8079 Egweil, Tel. 08424/670 von 14-18 h

Suche Drucker für C 64 mit Preisangabe. C. Müller, Kavalierstr. 22, O-1100 Berlin

Biete C64 II, Floppy, Monitor, Datasette, Reset, Locher, Abdeckhaube, ca. 75 Disks, alles neuw., VB 750 DM. Tel. Leipzig 471333 17-20 h (Alex)

Verk. C 64 (defekt) + 1541 II, Action Rep. MK VI, Datasette + Geos 1.3, Diskbox (100 pcs), für VB 200 DM. Sven Frommholz, Tel. 0201/472202 ab 15 h

Suche für C 64 die Spiele Champions of Krynn, War of the Lance und Wasteland. Angeb. an St. Rosner, Ueldener Str. 15, 8300 Landshut, Tel. 0871/4041639

Suche folgende Originale dringend: Telewar + Terraindisk, Operation Combat, Wintergames für Amiga sowie Mule, Tetris für den 64er. Tel. 06381/7277 (dringend)

Verk. C64 mit Staubschutz, Diskbox, 200 Spiele, 41 Disks, 2 COPY_Programme u. 2 Joysticks, alles für 325 DM. Tel. 040/6775912

Verk. C 64 + Floppy 1541 II, Datasette, alles 100 % i. O., div. Spiele, 50/10er Disk-Box, für ca. 400 DM. Melden bei Wilko Lennartz, Tel. 0221/840035

Verk. Commodore 128 + Floppy 1570 + Philips-Farbmonitor, viele Spiele, für 500 DM. Tel. 08231/1312

Tausche Originale: habe z. B. Ghostbusters II, Chaos, Great Courts, Kick Off II; suche z. B. Elvira, E-Swat, Gunship. J. Parnitzke, Hauptstr. 9d, O-7321 Steina, Tel. 028/2719

## Amiga

Flood und das Power Pack verk. ich für 30 DM, Indy III verk. ich für 50 DM und Star Flight für 20 DM. Tel. 02623/2616, Markus

Verk. A 500, 2. LW, 1 MB Speicher, Farbm. 1084, 10 Leerdisks, Box, Joys, Maus + Matte, Abdeckhaube, 3 Orig.-Spiele, Preis VHS. Tel. 07053/7140 ab 18 h

Verk., tausche Orig. Monaco GP, Panza Kick, Battle, Isle, Bundesl. Man. Prof., Powermonger, Lotus Turbo II, Face Off, TV Football. P. Kalmes, Bitburgerstr. 10, 5521 Neidenbach, Tel. 06563/8786

Verk. Zeitschriften: z.B. Amiga, PP, Amiga Joker, ASM, Amiga Special usw., Becker-Tools, Populous II, Sigmath (Matheprogramm), Trans Dot pro, Pwrite. Tel. 0541/17981 ab 15 h

Verk. oder tausche Orig.: AH 73, M. Thunderhawk 50 DM, Voyager 20 DM, Tower Fra 40 DM. Alex. Schwaßmann, Paul-Ehrlich-Str. 37, 6070 Langen, Tel. 02102/60316

A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. 1084 S + Software + Zub., FP 1300 DM, C 64 II, 1541 II, Drucker MPS 803, Disk, Zub., FP 400 DM. W. Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim, Tel. 02173/31558

Verk. Starflight I 40 DM, Curse of the A. Bonds 30 DM, She-Fox 15 DM, Indy Adv. 39 DM, Gauntlet II 15 DM. A. Krewerth, Paul-Keller-Weg 3, 5220 Waldbröl

Verk. A 500 + Mon. 1084 S, 1 MB, 2. LW, Software, Lit., 2 Sticks, 120 Disks, wegen Systemwechsel, VB 1200 DM. Tel. 06701/1097 (Sascha) ab 14 h

Verk. Formula One GP, 60 DM, F-15 II, Buck R. 50 DM, Champ. of K., Populous, Elvira, Gunboat, Railroad T., 40 DM. Tel. 07624/1754, Matthias

Verk. A 2000 mit 2 LW, Alf-Controller, 60 MB Festplatte, Mon. u. Lit., Kickstart 1.3 für 1800 DM. Tel. 06151/295509

Biete 50 DM, inkl. NN-Versand, für Alter Ego (C64-Orig.). Suche "male und female"-Vers. Markus Weber, Tel. 06592-10154

Verk. A 2000 Thomson- Farbmon., 30 Disks, 2 Joysticks, Zustand o.k., 1600 DM. Tel. 06196/41048

Suche Software: Willy Beamisch, Formel 1 GP, Leisure Suit Larry III (dt. Vers.), zahle bis zu 20 DM, nehme alles. Tel. 09561/15231 (Thorsten) ab 14 h

A 2000, XT-Karte, Monitor, 2 Joys, Disks, Video Digitizer incl. Digi Paint mit orig. elektron. Farbfilter, NP über 4000 DM, VB 2500 DM gegen Gebot. Tel. 089/8712068

Verk. A 500 m. Kick 2.0, Mon. 1084 S, 20 MB HD, 2. LW, 2 MB RAM, Super-Software, z.B. Railroad, Falcon, Larry 3, Beckertext II, viele Bücher, NP 4000 DM, VB 2400 DM. Tel. 05164/761, Ingo

A 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip-RAM, 2 Floppy, Fl. Fixer A2320, Multisync, 1700 DM, weitere Hard- und Software & Lit. gg. Aufpreis (HD, Turbokarte etc.). Tel. 06105/43004

Verk. Originale: Battle Isle, Bane of Cosmic Forge, Buck Rogers, PGA Tour Golf, Bundesliga Manager Prof., Microprose Soccer. Tel. 0471/45961 ab 17 h

Suche f. Amiga Agony, Space Quests und Powerwheels nur Orig. und alle 100 % o.k. verk. NES mit 4 Spielen z.B. Super M. Br. III usw., NP 610 DM, VB 350 DM. Tel. 0037/45692/292, Sascha

Verk. Amiga-Originale wie z.B. Indy III Adventure, Kathedrale, Monkey Island und andere. Suche Beholder I + II, Indy IV oder tausche. Tel. 07425/7809, Michael

*Fortsetzung auf Seite 101*

# Gateway to the Savage Frontier

## Clue-Book (2)

**Seid Ihr an einer Mission in Everlund, Sub-Yartar oder Neverwinter gescheitert? Dann seht Euch den zweiten Teil des Clue Books an.**

**EVERLUND**

Amanitas, ein High-Level Magic-User, wird in der Stadt Everlund gefangen gehalten. Seine Zhentarimentführer wollen ihn nach Zhentil Keep bringen. Dort kann mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln sein Wissen aus ihm herausgepreßt werden.

Die Gruppe muß Amanitas retten, um die Standorte der vier Statuen zu erfahren und Zhentarims Plan zu vereiteln.

**Ruheort:** Im Inn oder jedem anderen nichtöffentlichen Ort seid Ihr sicher. In den Staßen könnt Ihr nicht bleiben.

**Monster:** Bis zu fünf Angriffe von Stirges sind in den Straßen zu erwarten. Im Nordosten der Old City greifen bis zu drei Gruppen von Skeletons an. Im verborgenen Zhentarimkomplex im Südwesten trefft Ihr auf drei kleine Ansammlungen von Gnolls.

**1.** Ein Posten der Stadtwache.

**2.** Eine Brücke über den Fluß Rauvin.

**3.** Boat Rentals vom Fluß Rauvin.

**4.** Inn of the Well-Marked Path.

**5.** Stadthalle von Everlund. Ein Mitglied des Stadtrates erzählt etwas über die Ereignisse in der Stadt.

**6.** Ein kleiner Steinbrunnen.

**7.** Hahr-Peer's Bazaar. Der Eigner berichtet, daß er ausgeraubt wurde.

**8.** Ein Lager- und Ruheraum.

**9.** Ihr hört das Mampfen eines großen Tieres. Geht weiter und Ihr werdet eine kleine Gruppe von Owlbears vorfinden, die die Reste eines Pferdes verspeisen.

Im Kampf sollte die erste Reihe GUARD auswählen, um keinen Boden zu verlieren, wenn die Owlbears angreifen. Die Owlbears können nur jeweils zu zweit attackieren. Die hintere Reihe kann den Feind mit Pfeilen bombardieren, während der Magic-User einen "Stinking Cloud" ausspricht.

Diese Kampfstellung ist für viele Monster geeignet, bis der Magic-User den fünften Level erreicht hat und die Sprüche "Fireball" und "Lightning Bolt" benutzen kann.

Die Owlbears bewachen die Geheimtür in der Südwand, die zu einem Gang unter dem Fluß Rauvin führt. Der versteckte Komplex, wo Amanitas gefangen gehalten wird, liegt am Ende des Ganges.

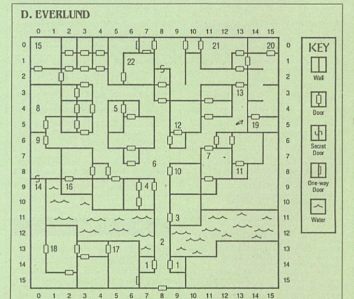
Die Owlbears tragen Edelsteine mit sich. Verkauft sie so schnell wie möglich und schult mit dem Erlös einige Eurer Mitstreiter. **10.** Der Karawanenausstatter ist all seiner Habe beraubt worden.

**11.** Mehrere Gnolls befinden sich im Hinterzimmer dieses Geschäftes. Sie plündern den Ort auf der Suche nach Beute.

**12.** Eine kleine Lederwerkstatt.

**13.** Das Tor führt in die Old City, die von Undead beherrscht wird. **14.** Diese Geheimtür führt zu einem verborgenen Gang unterhalb des Flusses. Er verbindet den versteckten Zhentarimkomplex mit der City.

**15.** Eine Gruppe von Gnolls plündert den Laden.




**16.** Ihr trefft auf eine Gruppe Gnolls, die von einem Honigtopf naschen, den sie in diesem Geschäft erbeutet haben.

**17.** Hier wird Amanitas festgehalten. Er wird von einer Gruppe von Zhentilkämpfern und Owlbears bewacht.

Die erste Reihe sollte die Owlbears angreifen, um sie dicht beieinander zu halten. Die zweite Reihe verschießt wieder haufenweise Pfeile, der Magic-User spricht den "Stinking Cloud" aus.

Nachdem Amanitas befreit wurde, erzählt er Euch von den Standorten der Statuen. Er kann keine genaue Angaben machen, nur seine Vorahnung über die Verstecke angeben.

* Eine liegt in einem großen Turm, der mit Bösem gefüllt ist,
* eine wird in einer geschnitzten Truhe aufbewahrt, die aus einer großen Perle gefertigt wurde. Sie liegt auf einer weit entfernten, steinigen Insel, draußen am Meer,
* eine ist dort versteckt, wo niemand gern hingeht,
* eine findet Ihr, wo nicht einmal die Vögel hinzufliegen wagen. Die Gruppe jedoch muß hinfliegen.

Amanitas gibt Euch die Card of Counting (die auf magische Weise die Tresorräume in Yartar, Silverymoon und Neverwinter verbindet) und den Ring of Reversal. Dieser Ring in Verbindung gebracht mit den vier Statuen bei Ascore, kehrt deren Bestimmung um und kann den Zhemtarimplan durchkreuzen.

Ist Erik bei der Gruppe, kehrt er mit Amanitas nach Secomber zurück, um ihn zu beschützen.

Die Beute umfaßt ein Schmuckstück. Verkauft es so schnell wie möglich und bildet einige aus der Gruppe aus.

**18.** Ein Mann peischt einige Owlbears. Sie greifen die Gruppe an. Dieser Kampf ist erheblich leichter, als der bei «17». Es wirkt die gleiche Strategie. **19.** Bei Tage treiben sich mehrere Zombies und Skeletons herum.

**20.** Hier verbringen die Skeletons den Abend.

**21.** Zombies greifen an.

**22.** Die Gruppe trifft auf einige Ghouls.

**Kraken-Komplex in Sub-Yartar**

Das erste Mal, wenn Ihr mit dem Ring of Reversal durch Yartar kommt, sind die Krakens erpicht darauf, Euch am Vereiteln des Zhentarimplanes zu hindern. Sie ahnen nicht, daß Ihr den Ring besitzt, wissen aber, daß Ihr Amanitas befreit habt. Somit weiß die Gruppe schon zu viel, um am Leben zu bleiben.

Sobald Ihr ein Tor Richtung stadtauswärts passiert, wird die Straße durch einen liegengebliebenen Wagen blockiert. Eine Horde Schafe schließt Euch rückwärtig ein. Ihr sitzt in der Falle. Plötzlich werdet Ihr durch eine Geheimtür gezogen, die in den Kraken-Komplex führt. Der Komplex hat die Form eines Krakens, ein riesiger Tintenfisch mit hoher Intelligenz und Kraft.

Vaalgamon, der Zhentarimgeneral, hält sich hier auf. Er überwacht die Sammlung der Statuen und die Übernahme der Region. Er überläßt es den Krakens, Euch zu beseitigen.

**Ruheort:** Gefahrlos ausruhen könnt Ihr nur, nachdem der Krakenhauptmann besiegt worden ist. Ihr werdet ständig von Krakenspionen belästigt. Es wird schwierig, die Zaubersprüche zu vermerken und Kämpfen auszuweichen. Geht direkt zur Bibliothek, um eine Magic-User Scroll zu finden, benutzt danach den Geheimgang, um der ersten Gruppe von Lizard-Men zu entgehen. Nun greift Ihr den Krakenhauptmann an. Wenn herumstreunende Wachen Euch angreifen, versucht zu fliehen. Sollte die Flucht mißlingen, geht sparsam mit den Zaubersprüchen um.

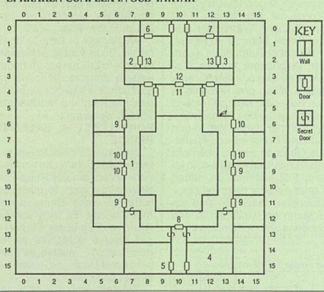
**Monster:** In den Gängen des Komplexes greifen Krakenspione und Lizard-Men die Gruppe an. Sobald der Krakenhauptmann ausgeschaltet ist, gibt es keine Angriffe mehr.

**1.** Von hier aus seht Ihr, daß der Komplex eigentlich ein riesiges Aquarium ist, in dem große Tintenfische in den dunklen Gewässern schwimmen.

**2.** In diesem Vorratsraum findet Ihr nichts.

**3.** Ein +1-Dolch.

**4.** In diesem Raum findet sich die Gruppe wieder, nachdem sie die Geheimtür passiert hat. Wenn Krevish bei Euch ist, deutet er auf eine Öffnung in der Decke hin, durch die ein kleiner Mitstreiter klettern könnte. Ist Krevish nicht bei Euch, müßt Ihr SEARCHen. Wählt einen aus, der durch die Öffnung klettern soll, möglichst der Thief. Wer herunterfällt, wird verletzt. Der Kletterer öffnet die Tür von außen, die Gruppe ist frei.




**5.** Die Bibliothek ist angefüllt mit Informationen über die Forgotten Realms. Beim SEARCHen findet Ihr Scrolls mit den Zaubersprüchen "Sleep", "Magic Misslie" und "Stinking "Cloud".

**6.** Eine Karte des Krakenhauptquartiers in Purple Rocks.

**7.** Ein weiterer Raum mit Karten, indem Ihr jedoch nichts Besonderes findet.

**8.** Mehrere Lizrad-Men bewachen den Gang.

**9.** Es besteht eine 50%ige Chance, daß hier Riesenfrösche auf Euch warten.

**10.** Eine 50%ige Chance, daß Lizard-Men Euch auflauern.

**11.** Der Anführer der Krakens und eine größere Gruppe seiner Spione sind überrascht, als Ihr eintretet. Benutzt "Sleep", um die Spione zu überrumpeln. Wenn die Sprüche gezielt eingesetzt werden, dürfte der restliche Kampf ein Kinderspiel sein. Sollten alle Sleeps aufgebraucht sein, versucht so viele Krakens wie möglich durch eine Stinking Cloud angreifen zu lassen.

Nach dem Kampf wird die Gruppe mit einem magischen +2-Langschwert belohnt. Es ist das Schwert, das zu Beginn des Abenteuers im Inn gestohlen wurde. Nach dem Sieg verweilt in diesem Raum, speichert, heilt die Wunden und merkt Euch die Zaubersprüche. Ein weiterer großer Kampf erwartet Euch, bevor Ihr nach Yartar zurückkehren könnt.

Im SEARCHmodus findet Ihr einen geheimen Treppengang, der aus dem Komplex führt. Er endet in einem Steg, der über das große Aquarium führt. Während die Gruppe den Steg überquert, gibt er nach und Ihr fallt ins Wasser. Dort müßt Ihr gegen einige junge Riesentintenfische Euren Mann stehen.

Das Wasser reicht Euch bis zur Brust. Es verlangsamt die Bewegungen. Bogen, Schlingen und andere weitreichende Waffen sind nutzlos. "Fireball", "Lightning Bolt" und "Burning Hands" verfehlen ihre Wirkung. Solltet Ihr diese Sprüche gemerkt haben, sind sie verloren, wenn sie ins Wasser fallen.

Der Magic-User muß sich gut geschützt hinter den anderen aufhalten. Vorsicht, ein Tintenfisch versucht, nach hinten zu gelangen.

Versucht dem Kampf mit einem Gegner so lange hinauszuzögern, bis die Gruppe ihn umzingeln und den Angriff konzentrieren kann. Die Tentakel können einen Mitstreiter umklammern. Diese können noch mit AIM oder CAST weiterkämfen, sind aber neben dem Feind "angebunden".

Wenn zwei der Monster schnell vernichtet werden, kann der restliche Kampf normalerweise trotz verbrauchter Sprüche gewonnen werden.

Nach dem Sieg kehrt die Gruppe in die Straßen von Yartar zurück und befindet sich vor dem Three Rivers Festhall, dem Zufluchtsort der Krakens.

**13.** 50%ige Chance, daß sich hier Krakenspione verstecken.

**NEVERWINTER**

Es ist eine angenehme Küstenstadt mit einem Fluß, der warmes Wasser führt. Die Stadt heißt von überall her die Besucher willkommen. Seine Treibhausgärten sind berühmt, werden jedoch im Augenblick von Monstern heimgesucht.

Das einzige Geschäft im Spiel mit magischen Gegenständen, außer das in Silverymoon, ist hier ansässig. Ferner ist ein Magic-User Waffenschmied am Ort, der aus Meteoritenerz ein +3-Schwert schmieden kann. Ihr müßt ihm nur das Erz beschaffen.

**Ruheort:** Im Inn seid Ihr sicher, sowie in jedem nichtöffentlichen Ort und in den Treibhäusern, nachdem die Monster besiegt wurden.

**Monster:** Es werden vier Stirgesgruppen angetroffen.

**1.** Helm's Hull Works — Schiffe- und Bootreparatur. Der Besitzer erzählt Euch von dem Geisterschiff Gallent Prince, das gestrandet und festgemacht bei Port LLast liegt.

**2.** Allis Lhyssich's Hand Crafted Weapons und magischen Waffen für Gute Zwecke. Wenn Ihr das Meteoritenerz herbringt, das Ihr auf Tuern gefunden habt, schmiedet Lhyssich Euch ein +3-Sword of Stonecutting. Es erweist sich in Sundabar und Ascore als nützlich.

**3.** Southwall Shop of Adventurer Supply.

**4.** Villig's Arms Supply and Armor Emporium.

**5.** Inn of the Warm Water Way. Wenn Ihr im nördlichsten Raum übernachtet, wird eine Gruppe von Gnolls Euch überfallen. Nach dem Sieg findet Ihr eine Geheimtür an der Nordwand, die zu einem der Treibhäuser führt, die von Monstern besetzt sind. Um in Sicherheit zu sein, geht ins Neverwinter Inn.

**6.** The Neverwinter Inn. Hier wird die Gruppe in ihrer Ruhe nicht gestört.

**7.** Der Neverwinter Tresorraum. Bis Ihr die Card of Counting erworben habt, bleibt der Raum geschlossen. Hier könnt Ihr aus allen drei Tresorräumen (Silverymoon, Yartar und Neverwinter) wie aus einem Schätze hinterlegen oder abrufen.

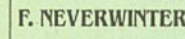
**8.** Temple of Tyr. Es werden Heildienste angeboten.

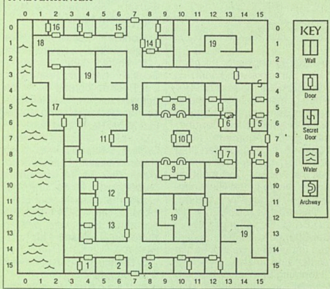
**9.** Temple of Oghma. Alle Tempel in Neverwinter bieten für das gleiche Geld den gleichen Service an. **10.** Ein kleines Stück Land mit alten Weinreben.

**11.** Das Schloß von Lord Nasher. Lord Nasher ist der Statthalter und erzählt von den Problemen mit den Monstern in den Treibhäusern.

**12.** Hall of Training. Es ist die letzte Schule im Westen bis zur Insel Gundarlun. Ist ein Mitstreiter kurz vor einem höheren Level, kehrt hierher zurück, um ihn zu schulen, bevor Ihr von Luskan aus auf See geht. Wenn möglich, schult sie sogar vor einem schweren Kampf in Luskan.

**13.** Die Gesellschaft der Treibhäuser von Neverwinter. Ein Mann gibt Euch zwanzig +1-Pfeile. Gebt sie dem besten Schützen in der letzten Reihe.




Nicht Krevish geben! Benutzt sie gegen die Margoyles in Luskan oder anderen Monstern, gegen die nur magische Waffen wirken.

**14.** The Fat Man's Table (Taverne).

**15.** The River's Heart — Shop of Magical Items & Curiosities. Dieses ist eine der beiden Geschäfte für magische Gegenstände in diesem Spiel. Die +1-Pfeile können gegen die Margoyles in Luskan eingesetzt werden. Die anderen Sachen sind teuer, aber nützlich, wenn Ihr genügend Geld habt. Drei verschiedene Magic-User Scrolls, the Dart of the Hornet's Nest, +1-Pfeile und +1-Battle Axes sind im Angebot.

**16.** Neverwinters Boat Rentals. Hier kann man nur Boote mieten, um auf dem Neverwinterfluß zu fahren. Um aufs Meer hinauszufahren, müßt Ihr nach Luskan. Der Fluß birgt nichts Besonderes. **17.** Hier kommt Ihr an, wenn Ihr von der Insel zurückkehrt. **18.** Solltet Ihr im Besitz der Statue of the West (aus den Purple Rocks) sein, werdet Ihr von Zhentilkämpfern angegriffen, die Manticores bei sich führen. Lest den Teil der Treibhäuser (unten) für die Stategie im Kampf.

**19.** Indoor Gardens. In jedem der Treibhäuser können Displacer Beasts oder Manticores lauern. Nach drei Kämpfen in den Bus- oder Nebus Gardens werden in beiden keine weiteren Kämpfe stattfinden. In den Zemaitis Gardens und Neprazus Gardens warten ebenfalls Monster zu drei Angriffen. In jedem Fall kommen im dritten Kampf ein oder mehrere Zhentilkämpfer dazu. Sie sind die Ursache der Unruhen in den Gardens und wollten von ihren eigentlichen Plänen ablenken.

Gegen die Manticores hilft eine schnelle Nahkampfattacke. Sie können so ihre gefährlichen weitreichenden Stachel nicht einsetzten. Die Magic-User sind dann davor geschützt. Tritt ein Magic-User vor den Kämpfern in Aktion, soll er so schnell wie möglich um die Ecke verschwinden, außerhalb der Reichweite dieser weitreichenden Stacheln. Wenn die Manticores erstmal angegriffen worden sind, kann der 1sMagic-User hervorkommen und aus der Entfernung angreifen. Die Manticorestachel sind sehr gefährlich. Attakiert einen Manticore, bis er zu Boden geht, dann den nächsten usw., bis alle vernichtet sind.

Gegen die Displacer Beasts gruppiert Euch und laßt bei einem Angriff den Magic-User einen "Stinking Cloud" sprechen, um die Biester zu verlangsamen.

Konzentriert Euch auch hier auf einen, bis er zu Boden geht usw., bis alle besiegt sind.

Ruht Euch nicht in einem den Gardens aus, bis der Garden frei von Monstern ist. Das Inn ist Ruhestätte.

Die Kämpfe in den Gardens härten Euch für die schweren Kämpfe in Luskan ab. Ihr findet weitere Schätze. Verkauft sie und schult einige Charaktere, bevor es Richtung Norden und Piraten weitergeht.

**PORT LLAST & GALLANT PRINCE**

Die Gallant Prince ist ein verkommenes Schiff, das von seinem Konvoi auf der Reise von Neverwinter nach Purple Isles während eines Sturmes getrennt wurde. Es trieb vor die Küste von Port LLast. Ein hiesiger Fischer schleppte es an den Stadtkai, machte es fest, ging unter Deck und ... war nie wieder gesehen.

**Ruheort:** Im Inn, in allen anderen Orten außer der Straße oder auf dem Schiff, wenn alle Monster besiegt worden sind, seid Ihr sicher.

**Monster:** Im Schiff greifen fünf Gruppen von Skeletons und Zombies die Gruppe an. In den Straßen von Port Llast trefft Ihr auf zwei größere Gruppen von Stirges.

**1.** The Port Llast Harbormaster. Er erzählt wie die Gallant Prince hier zu liegen kam.

**2.** The Stonecutters'Guild. Ihr werdet vor der Macht des Hosttower of the Arcane in Luskan gewarnt.

**3.** The Gallant Prince liegt hier vor Anker. Geht nach Westen, um auf das Schiff zu gelangen.

**4.** The Inn of the Ancient Mariners.

**5.** Frachträume.

**6.** Der Hauptfrachtraum des Schiffes.

**7.** Mannschaftsquartiere.

**8.** Dieser Geheimraum enthält drei Statuen — es sind eigentlich der Kapitän und zwei Matrosen, die von einem bösen Magic-User vom Hosttower of the Arcane zu Stein verwandelt worden sind.

**9.** Der magische Mund an der Tür zum Kapitänsquartier fragt nach dem Paßwort. Es lautet "KAS".

**10.** Skeletalkämpfer und Zombies greifen Euch hier an.

**11.** Das Kapitänsquartier. Owlbears lauern Euch auf.

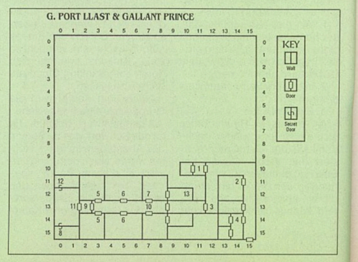
Da die Owlbears fürcherliche Klauen besitzen und Euch umklammern können, sollte der Kampf mit weitreichenden Waffen geführt werden. Wenn Ihr angreifen könnt, versammelt Euch alle im schmalen Durchgang. So kann nur ein oder zwei Owlbears auf einmal angreifen. Während die erste Reihe kämpft, kann die zweite Reihe Sprüche und weitreichende Waffen einsetzen.

**12.** Diese Geheimkammer wird von Skeletons, Ghouls und Hosttower Wizards bewacht. Ghouls können den Feind paralysieren. Somit ist jeder in der ersten Reihe ihnen ungeschützt ausgesetzt.

Ein Kleriker sollte sich in einen Untoten vewandeln, um den Kampf fairer zu gestalten. Die anderen Spell Casters müssen Sprüche wie "Charm Person" oder "Hold Person" benutzen, um die feindlichen Spell Casters zu überrumpeln, bevor sie ihre hochrangigen Sprüche einsetzen können. Ist das nicht möglich, attackiert sie mit Pfeilen und anderen Gegenständen, damit sie am Sprüche einsetzen gehindert werden, bis sie besiegt worden sind.

Nach dem gewonnenen Kampf findet Ihr eine weitere Statue in der Ecke. Sie hat eine Beschreibung dabei, die die Übernahme des Schiffes durch die Krakens und eines Hosttower Magic-Users aufzeichnet. Es ist ein Teil des Planes bei dem sie die Küstenstraßen bei Purple Rock säubern wollten.

**13.** Es ist ein Lagerraum für Mannschaftsverpflegung. Beim Suchen findet Ihr das Paßwort "KAS".



*Fortsetzung von Seite 97*

Verk. neuw. Originale: Lemmings 60 DM, Lemmings Data 40 DM, beide noch nicht registriert, Monkey Island 60 DM, Rick Dangerous II 35 DM. Tel. 0541/29117

Verk. Orig. Bundesliga-Manager Prof. od. tausche gg. Starbyte Supersoccer oder Special Forces von Microprose. Tel. 0421/654860, Tim

Suche Jinxter - tausche gg. Mighty Bomb Jack oder zahle bis zu 30 DM. Pascal Rheinert, Stefansberg 11, 6640 Merzig

Suche S. Service II, Amberstar, Sim Ant, tausche gg. Ultima V, Dragon Wars, F-15 II, Monkey Island. Verk. NES-, Mastersystem- Spiele je 40 DM. Tel. 02675/1038 ab 19 h

Verk. Amiga-Originale: Midwinter II, Buck Rogers, Powermonger, Mega-Lo-Mania, Red Baron, Immortal, Loom. Telefon 07053/7140 (Michael) nach 17 h

Verk. Mon. Philips CM 8802 (Farbe) für Amiga, Atari, C 64, 100 % o.k., für 350 DM, NP 500 DM. Tel. 0421/233350 (Axel) ab 18 h

Verk. A 500, 1 MB, ext. LW, Joystick, Spiele, wie Ultima V, F15 II, Powermonger, 3 D-Constr.-Set etc., Bücher, Disks, Diskbox, Pad, Leerdisks, für nur 700 DM VB. Tel. 0731/266378

Verk. Spiele: Der Preis ist heiß 20 DM, Funbox 30 DM, Italia 1990 20 DM, Knights of Sky 65 DM, Pool of R. 40 DM u.v.m., Jürgen Henning, Tel. 07142/41991 ab 20 h

Verk. Deluxe Paint IV (Orig.) für nur 180 DM, mit HB und Schachtel, nur gg. Vorkasse. Schreibt an Alex Wanner, Rathausgasse 13, CH-4500 Solothurn

Verk. billig Originale: Golden P., Asterix Operation H., Chase HQ, Untouchables, Spitting J., Bugerman, Sword of Rose, Space S., Stag etc., Tel. 05141/881745, Jan

Biete und suche Software, verk. Drucker LX-400, 6 Mon. in Betrieb, Farbband, 1000 Blatt holzfrei, Tracktor, 490 DM. Daniel Rißmann, Juri-Gagarin-Str. 17, O-2070 Röbel/Müritz

1988 - 92 !! Jedes Jahr ein "paar Supergames", die habe ich, für kleines Geld! Amiga-Originale m. Anl., virenfrei. Tel. 069/621225 von 7 - 21 h, Tel. 069/614099 von 23 - 5 h

Tausche A 2000 mit 40 MB HD 2. LW, etc. gg. A 500 + Wertausgleich. Tel. 06222/74764

A 2000 C, Monitor Stereo, Drucker, 2 LW, Textomat, Joystick, Zubehör für VB 1600 DM. Uwe Baltes, Tel. 06500-8838

Verk. A 500, Monitor, Speichererw., Drucker, 2. LW, 2 Joystick, 80 Disks, Top-Zustand für VB 1500 DM. Tel. 06152/40762 (fragt nach Ralf)

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 S Mon., TV-Tuner, 200 Disks, 2 Joysticks, Zeitschriften für 1000 sFr. Frank Ansorg, FBG de L'Hopital 26, CH-2000 Neuchatel od. Pourtalesstr. 95, CH-3074 Muri

Null-Modem-Kabel (2 m) zur Verbindung 2er Amiga (500, 1000, 2000) o. Amiga-ST. Mögl. Folt, Falcon, Populous, Lotus 2, Vroom mit 2 Comp. zu spielen. 30 DM. Tel. 09281/16185 ab 16 h

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB, 2 LW, Maus, 3 Joys, Disks, HB, Textverarbeitung, VB 980 DM, sowie Powermonger, Dungeon, Spind. Worlds, Falcon MD II, Orig.-Top-Zustand. Tel. 040/872204

Verk. A-Games: Knight of the Sky, 50 DM, Bundesl. M. Prof. 40 DM, On the Road 30 DM, Cash 20 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amiga Games: Red Baron 50 DM, Kick Off 10 DM, Hill Street Blues 20 DM, Super M. GP 30 DM. Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 30 MB Festplatte, Philipps-Mon., Handy Scanner, 10 Orig.-Spiele, ext. LW, für 1800 DM. Andreas Gaida, 4620 Castrop-Rauxel, Tel. 02305/25806

Habe gut 30 spielbare Demos, suche Tauschpartner, auch PD allgemein, suche Orig.-Spiele (kpl.) zu kaufen, biete günstig Lit., T. Dehmel, Neubauer-Str. 1, O-1307 Eberswald

Verk. Powermonger, Berlin 1948, Cadaver, Knights of the Crystallion, Midwinter, Lemmings, Billards II-Sim. zus. 200 DM. Tel. 06202/78476

Verk. Orig. Monkey Island, Elvira, Buck Rogers, alle kpl. dt., je 40 DM, Space Quest III, Larry III je 30 DM. Stefan Schwarzbach, Fr.-Wolf-Str. 19, O-8600 Baulzen, Tel. 003754/23476

Verk. Orig.-Spiele dt. für 20 bis 50 DM: Budokan, Dungeon Quest, Hitchhiker, Dungeon Master, Chaos Strike Back, M1 Tank Platoon, Whirlwind Snooker, Red Baron. Tel. 06185/2925

Verk. Budokan, R-Type zu je 30 DM, Dragon Strike 40 DM, suche Emlyn Hughes Soccer, Castle Master, Dragons Lair, Summer Games. Tel. 04361/1238

Verk. Orig. Hollywood Poker, Rock'n Roll, Strip Poker II Plus, Geisha, Little Comp. People, Lotus Esprit T. Challenge, suche Pinball, Wizzard. Tel. 07154/22793 ab 18 h

Verk. Double Dragon 3, Spindizzy, Space H. 2, 40 DM, Lotus 1, Lotus 2, Shadow of the B. 2, Space Ace 50 DM, 3 D-Kit 100 DM u.a. Programme. Außerdem Sonic für MD 60 DM. Tel. 0471/57376

Ausverkauft!! Bei mir noch zu erhalten. Amiga: F16 Falcon nur 50 DM, Powermonger nur 60 DM, Klax nur 40 DM, nur ein Griff zum Tel. 06253/6527

Verk. Manchester United Europe, Nuclear War, Populous, Allcopy System mit Hardware, Speichererw. abschaltbar für 120 DM. A. Lietke, 3150 Peine, Lartzingstr. 12

Verk. A 500, 14 Mon. alt, 1 MB, 2 LW, 24-Nadel-Drucker, Mon. 1084, 2 Joysticks Comp.-Pro, Bücher- und Software, VB 1500 DM. Tel. 02272/81428

Amiga-Orig. mit Anl., ca. 20 Titel wie Turrican II, Oil Imp., Fighter Bomber, Transw., Starflight u.a. günstig. Liste gg. RP v. A. Baatz, Neubauerstr. 1, O-1307 Eberswalde

Tausche oder verk. Spiele, wie z.B. Battle Isle 45 DM, ROM 30 DM, Antares 35 DM, Immortal 35 DM u.v.m., alle kpl. mit Anl., suche auch PD's. Tel. 0711/612489 ab 19.30

Verk. orig. Populous II, Ultima V, Kings Bounty für je 40 DM, James Pond 1, Planet Fall, Wishbringer, Neuromancer a 25 DM. Tel. 07352/8970, Frank

Commodore AT-Karte (1 MB), 5,25" LW, DOS 4.01, Amiga-Software, HB, alles neuw., NP 1000 DM, für 650 DM. Tel. 08191/47412

Verk. Orig. NAM 45 DM und Moonshine Racers 35 DM, beide kpl. gut erhalten. Roy Fritsche, Dorfstr. 12, O-2081 Dabelow

CTDV Amiga-komp. mit Tastatur, Maus, LW, Philips-Farbmon., mehrere Orig., 110 Disks, äußerst günstig. Tel. 04292/554

Verk. Legend of F., Champions of K. 40 DM, Fate-Gates of D., 45 DM, alles Orig. mit Anleitung. Tel. 07821/41836, Bernhard Thurm

Verk. Orig., wie z.B. Tennis Cup, Chicago 90, Slayer u. a. zu Tiefstpr., suche immer neue Game-Gear-Mod.. Tel. 05541/6700 (Dirk) ab 17

1988 - 92 !! Jedes Jahr ein "paar Supergames", die habe ich, für kleines Geld! Amiga-Originale m. Anl., virenfrei. Tel. 069/621225 von 7 - 21 h, Tel. 069/614099 von 23 - 5 h

Verk. GFA-Basic-Interpreter 3.0 für 59 DM, Virenschutzpaket D. Becker für 49 DM, Redstorm Rising für 39 DM, Rock'n Roll für 25 DM, Tie Break für 25 DM, Player Manager für 25 DM. Tel. 06104/62209 ab 17 Uhr (Thomas)

Verk. nur kpl. Amiga Orig.-Games VB 200 DM, z.B. TV-Sports Football, Falcon, Populous, Microprose Soccer, Rings of Medusa 1, Transworld, Nuclear War. Ingo. Tel. 07143/35057

Suche Power Play-Ausgabe 1/89, zahle bis 20 DM für Ausgabe im guten Zustand, schreibt an: J. Heuser, Im Kranich 9, 7270 Nagold 1

Vekr. Commodore CDTV + LW, Orig.-Tastatur, orig. Trackball, Sim City, Def. of the Crown, 20 Orig.-Spieledisks (NP 2200) für 1640 DM, 7 Mon. Garantie. Tel. 0651/39611

Verk. Orig.: z.B. Super Monaco GP, Masterblazer, Space Harrier 1, 2, Lotus Turbo Chal. 2, Cruise for a Corpse, Pool of R., Invest. Tel. 05382/6106

Thunderhawk, On the Road, Secr. of Monkey Isl., Maniac Mansion, Future Wars, Might and Magic II, Pirates, Starflight, Ultima V, ab 30 DM bis 50 DM. Tel. 02689/3798

Verk. Orig. Larry V für nur 75 DM, dt., nagelneu, nur 1 mal gespielt. Fragt unter 09122/14394 nach Thomas, tausche auch gg. Monkey Isl. II

Verk. für 25 DM: Might und Magic II, sowohl Reederei für 15 DM und Winzer für 20 DM, alles Originale. Tel. 06233/24457

Ich verk. The Secret Monkey Island I für 40 DM, Terminator II für 35 DM, F-16 Comb. Pilot für 30 DM, T.M.H. Turtles I für 25 DM, Spider-Man + C. America für 10 DM. Tel. 06221/883564

Ich verk. A 1000 1 MB, Mon., 2 LW (3,5") + 2 Joys, 5 HB, ca. 80 Disks, Spiele, Schreib- und Lernprg. + 9 Leerdisk, für 1300 DM. Tel. 06221/883564

Vekr. brandneues Battle Isle für 50 DM und Manchester Europe zu 40 DM. Tel. 0711/5301422 13-19 h, Thomas

Verk. f. je 20 DM, Bards Tale II, Neuromancer, Crystals of Arborea, Kings Quest II, Teldor I + II (20 DM zus.), Lords of Doom 30 DM, meldet euch unter Tel. 0721/575411 bei Anja

Verk. A 500, 1 MB, 8372 A, Uhr, 1.3, New Art, Abdeckhaube, in Orig.-Verp., 2. LW, für zus. 600 DM, 100 % o.k., Tel. 09825/276 13 - 13.30 + 18 - 20 h, Michael Rupprecht

Verk. Orig. für nur 200 DM: Battle Isle, Populous, Powermonger, Indy III, Wonderland, Spind. Worlds, Immortal, X-Out, Turrican II, Manchester Unit. Europa, Cadaver, Pay-Off. Tel. 04841/81935

Verk. für Amiga Games (keine Rollen + Adventures) für 30 DM + 1 Freispiel (Lemmings, Rodland, Elf, M. Pockets, Shadow Dancer, Monkey Island, Mercs, Apidya, Indy IV usw.). Tel. 05439/1491

Verk. Orig. Rectangle für 40 DM, leider o. Beschreibung. Sonny Zolota, Tel. 05105/4454 (Marktstr. 36, 3013 Barsinghausen 1)

Suche Tauschpartner für Amiga-Soft, schickt Listen an Jan Brinkmann, Am Doktorkamp 3b, 4817 Leopoldshöhe

Verk. Originale: Die Kathedrale, Lemmings II-Vollvers., Powermonger + Original-Lösungsbuch, M1 Tank-Platoon und Captive. Keine Gebrauchsspuren. Tel. 06421/41164

Verk. Elvira, Battle C., Double Dragon II u. a. für Amiga. Schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. für je 35 DM Soccer M. Plus und Damocles. Tel. 0441/77232

A 2000 C, 1.3, 2 LW, AT-Karte, Easyl.-Grafiktablett, viele Spiele, Anwendersoft, Literatur, für 2500 DM. Tel. CH-0041/3312801

Suche nur zuverl. Tauschpartner für Amiga Soft, wenn du interessiert bist, so melde dich mal (keine Eintagsfliegen). Tel. 0611/808079 ab 19 h, Horst

Verk. kpl. Amiga System incl. 1 MB, Kickstart 1.2 + 1.3, 2. LW, M. 1084, sehr umfangreiche Soft. Sebastian Drews, 3060 Stadthagen, Tel. ab 19 h: 05721/5583

A 500, 1 MB, 2 LW, 1084 S, 200 Disks, 11 Orig.-Bücher für 1350 VB abzugeben. Tel. 02129/54327

Verk. A 500, 1 MB RAM, mit umfangreichem Zub. u.a., 2 Floppy, Mon., Drucker, X-Power-Cartridge. A. Schmidt, Tel. Leipzig 281218

Suche Tauschpartner für Amiga 500 (1 MB), schickt eure Liste an Christian Sazma, Bahnhofstr. 6, A-3874 Litschau oder Tel. 02865/497

Verk. Flight of Intr. 55 DM, Elvira I 55 DM, Eye of the Beholder und Mega Lo Mania 50 DM, Elf und Flood 45 DM, alles Originale in Original-Karton, 100 % o.k., Tel. 0711/333204

Suche Tauschpartner für A 500, für Spiele aller Art, suche Hockey League-Simulator. Tel. 0711/477979, Klaus

Verk. 100 % fehlerfreie Originale, pro Spiel 40 DM, Monkey I., Lemmings..., über 30 Spiele, die neuesten und besten Games. Tel. 0711/873605 (Dimi) nach 17 h

Das Superangebot!! A 500, Farbmon., 1 MB, 2 LW, Grafity-Maus, Gravis-Zub. für einen Preis von 1200 DM, super erhalten. Tel. n. 17 h: 0711/873605

Verk. Silent S. II 50 DM, Populous II 35 DM, Powermonger 35 DM, Eye of the Beholder 40 DM, Swords of T. 20 DM, suche Formula one Grand Prix. Tel. 06181/61434

Verk. Gem'x 45 DM, Miami Chase 25 DM, Kings Quest 1-2 je 15 DM, Zynaps 15 DM, Edition I 60 DM, auch für Loom, Amiga Fun-Ausgabe 5-11/91 je 15 DM + 3 DM Versand. Tel. 07331/41836

Verk. für Amiga: Finale, Gods, Power Up, Lemmings, Monster-Pack je 30 DM. Tel. 05971/53287 ab 18 h

Verk. oder tausche: Powermonger 30 DM, The finest Hour 40 DM, F-19 St. Fighter 40 DM, Conquest of Camelot 40 DM. Tel. 0203/709220 nach 18 h

Verk. Original Populous II, Bundesliga Manager Prof. je 60 DM, Wolfpack & Battlecommand je 40 DM, Dark Castle & Bundesliga M. I je 20 DM. Tel. 07256/1490, Christian

Verk. A 500, 1 MB, 2 LW, Mon. Philips CM 8833, Best-Modem 2400 Baud, voll BTX-fähig, Action Replay II, viele Bücher, z.B. Amiga intern 500, Disks, viel Zubehör, VHB 2200 DM. Telefon 02586/295

Suche dringend: Battle Master, Katakis, Cadaver + Extradisk und alle Larry-Teile auf gutes Tauschmaterial. B. Frenzm, Leo-Fox-Str. 18, O-2520 Rostock 25

Verk. orig. Vroom, Wolfchild, Formula GP, je 35 DM, Barbarian II, Plague je 30 DM, Fish, Gunship, Ghostb. je 20 DM. Tel. 04131/51651 ab 19

Verk. A 500, 1 MB, 30 MB-Festplatte, 2. LW, 41 Originale (SS II, Red Baron u.v.a.), Diskbox, Rock Knight + Monitor, VB 3100 DM. Tel. 08841/8816 (auch einzeln)

Tausche A 500, 1 MB, 1 Joy., Boot-Selector u. ext. LW, gg. Game Gear und mgl. vielen Spielen. Partner, wenn mgl., aus Österreich. Tel. 040/5672/5215

Verk. meine Spielesammlung, z.B. Gods, Turrican II, Populous, Dragonflight, Pools, Flood u.v.m. Liste anfordern: B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen, Tel. 0271/355297

Verk. A 2000, 2 LW, Kick 1.3, 3 MB, 40 MB SCSI-HD, Stereo-Monitor, opt. Mouse-Pad, Orig.-Software, ca. 50 Fachzeitschriften, 5 Joys, Fachlit., für 2000 DM. Tel. 06027/1403

Verk. einige Spiele & Demos für den Amiga. Info gg. RP bei: H. Dengler, Reuterstr. 12, 5300 Bonn 1

** Verkaufe originale Amiga-Games ** Telefon 08139/8409 ab 19 Uhr

Verk. Amiga-Originale, das Stck. 40 DM per NN, z.B. Swiv, Chase HQ II, Blue Angels, RAC Lombard Rally, Trivial Pursuit, Schock Wave u.v.a., Tel. 02822/52415 ab 19 h

Verk. oder tausche: Nuclear War, Klax, Pool of R., Ch. of K., suche: Populous II (dt. Anl.), Dynablasters. Thomas Weiß, Steinfeldstr. 37, 8063 Odelzhausen

Austerlitz 20 DM, Chuck Yeager 28 DM, C. Command 20 DM, Circus Games 20 DM, Emlyn H. Soccer 29 DM, Kick Off + extra Time 20 DM, Microprose Soccer 26 DM. Andreas Nadig, Tel. 07561/5867

Verk. wg. Systemwechsel A 1000, 2. LW, Mon. 1081, 2 Joys, Maus, Orig.-Spiele, Bücher, VB 1000 DM. Tel. 02236/45069, anrufen ab 16.30

Verk. 2. LW intern für 79 DM VB, orig. Emlyn Hughes Soccer, Monkey Island 50 DM, Fire + Brimstone, P-47, Op. Thunder Force 30 DM, Turrican 40 DM. Tel. 07461/76636, Ingo

Verk. Originale: Paradroid 90, Indi 500 zu je 30 DM, Muds, PGA-Golf je 40 DM, Elite, RVF-Honda, Indi III, Days of Thunder je 25 DM, deutsche Handbücher, Aegis Sonix, Videoscape 3 D. Tel. 08223/3775

Verk. A 500, def. Mon. 1084, 512 KB, Speicherw., Uhr, Amiga- Zeitschriften und Zub., Originale, Preis VB. Tel. 06758/7941 (ruft Mario) ab 18 h

Verk. Elvira 50 DM, Wild West 50 DM, Tie Break 40 DM und Full M. Planet 35 DM, kein Tausch, außerdem Action Replay 2.0 für 110 DM, 100 % o.k. Tel. 02406/62982

Tausche Megadrive (eng./60 Hz) + Spiele; Lynx.2 + Netzteil + Spiele (ges. NP 900 DM) gegen A 500 + Zubehör (mit TV-Modul., 1 MB, Disk; evtl. Aufpreis). Tel. 0711/90781 bis 23 Uhr (Sascha)

Festplatte für A 500, 32 MB (Seagate), mit noch 8 Mon. Garantie, für 500 DM, F-15 Strike Eagle II und Battle Isle für je 55 DM, Midwinter für 30 DM. Tel. 0214/46504

Verk. folgende Amiga-Originale: Silent S. II, Heros Quest je 70 DM, Bandit Kings of A. C., Genghis Khan, je 60 DM, Transworld, Chuck Rock u.v.m. zu 50 DM. Tel. 089/3154227

Verk. A 500 mit 1 MB, 1084 S, Spiele (z.B. Elvira, Pirates etc.) billigst. Auch Einzelkäufe möglich. Ruft an unter Tel. 07624/7299 (Darijo)

Verk. Orig. Asterix, Las Vegas, Trivial Pursuit, Confl. Europe je 25 DM, suche Bundesl. M. Prof. und WWF aller Art. Dirk Fischer, Tel. 08541/1031 (Mo - Fr. 10 - 19 h)

Kaufe Amiga-Orig. (nur mit Anl. u. Verp.). Listen u. Angebote an Wolfgang Hübner, Firderichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. viele Orig.-Spiele und Prg. je 10 - 50 DM, z.B. Demomaker, Pacmania, Rockford, Amiga Karate, Grid Start, Highway Hawks usw., Tel. 06581/4081 (Jürgen)

Tausche Orig. Black Gold gg. Orig. Winzer für Amiga. Stefan Diener, Heinestr. 23, 6102 Reinheim 2, Tel. 06162/5187

Verk. Amiga-Digitizer Deluxe View mit Software, Schwarzweiß und Farbe möglich. VKP 350 DM. Tel. 07822/5508 (Manuel verl.)

Suche günstig A 500, bei dem alles 100 % o.k. ist, zu einem fairen Preis. Tel. 0202/312256

Suche A 500 mit Monitor. Biete C 64, mit 100 Disks, Floppy, Datasette, Resetschalter und fast neuen Farbfernseher. M. Rosenkranz, Fiete-Schulze-Str. 30, O-7050 Leipzig

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joysticks, Mouse, Pad, TV-Modulator, F15 II, für 800 DM. Tel. 0251/271249

Verk. Silent S. II 55 DM, Railroad Tycoon 55 DM, Indianapolis 500 40 DM, Bundesl. M. Prof. 45 DM; suche Hockey League-Sim. zu WGH. Tel. 0201/293632 ab 19 h

Verk. Pool of R., Champions of Krynn, je 45 DM, Power Monger 40 DM, Starflight 35 DM, Devpac-Assembler V 2.14 D zu 100 DM. Tel. 05103/8546 ab 15 h

Suche Battletech I für Amiga, aber nicht das PD-Game, das Game von Infocom; Preis ca. 40 bis 50 DM. Tel. 030/7733202

Verk. First Amiga Action Cartridge (Nordic Power), Freezer-Manual (neuw.), KP 198 DM, VK 150 DM, mit dt. Anleitung. Kann u. v. a. in 30 Sec. laden. Tel. 089/1296143

Suche ext. 3,5"-Floppy (auch HD), sollte noch gut in Schuß sein. Angebote an: Dennis Bräuhaus, Auf dem Kamp 1b, 5653 Leichlingen 2, Tel. 02174/38416

Verk. A 500, Philips RGB-Monitor, Joystick, Disk-Box für 40 Disks, Bat, Midwinter, Bloodwych, für 990 DM. Tel. 0221/550278 ab 19 h, Burak

Verk. Orig. Heimdall, Monkey Isl., Buck Rogers, Heros Quest, zu 45 DM, Ishido, Top League zu 39 DM, Gods, Brats, Powermonger, Turrican III, Logical, Klax, zu 35 DM. Tel. 06241/56316

Suche günstige Software (0 - 40 DM), nur Originale. Ich suche auch Adv. Tennis, Decathlon und Railroad Tycoon. Michi Zibbar, Oberfeld 85, 8130 Starnberg

Biete Harpoon, Carrier Command, Silent S., suche Summer Edition, Ski or Die, California Games, Sim City. Nur Originale und 100 % o.k., Tel. 06243/7635

Zu verk. A 500, TV-Modulator, Maus, 2 Joysticks, 2 Joystick-Verlängerungen, 2 Diskboxen, 130 Disks, Zubehör, für 850 DM. Tel. 0212/14742 (H. Brennecke)

Zu verkaufen: A 2000, Monitor, 20-MB-Festplatte + 2 LW, Maus, Software, Literatur, Zeitschriften, Joystick, Preis 2300 DM. Melden bei Tel. 06033/68443 (Leif)

Verk. A 500, 2. LW, 1-MB-Erw., Monitor, Fb.-Drucker MPS 1500 C für 1000 DM, außerdem versch. Orig.-Spiele. Tel. 06476/8875 ab 13.30 h (Thomas)

Suche das Spiel Sub-Battle, möglichst mit Anleitung. Tausche gg. original Birds of Prey. Carsten Michaely, Hildstr. 21, 6635 Hülzweiler (VK ist auch mögl.)

Verk. A 500 mit Farbmonitor, Zusatzlaufwerk, Drucker und 60 Spielen, 100 % virusfrei, VB 1500 DM. Tel. 030/3665884 (mit Viruscope)

Österreich!! Verk. A 500, 1 MB, 1 ext. LW, 1084 S-Monitor, 3 Joyst., Staubhülle, Maus-Joystick-Schalter, 100RG. 200 D, 10000 öS. Schweiger Marko, Tel. A-06154/245 (100 % o.k)

Suche für A 500: Ch. of Krynn, Death Knights, Bane, Chaos Str. Back, F1-GP, Team Suzuki, Monaco GP, Megalowmania, M & M III, Conan und alles Neue. Tel. 05228/574 (Holger) von Mo - Fr ab 17 h

Suche dringend dt. HB für AMOS, tausche gg. engl. HB oder kaufe. Tel. 04821/91253

Suche Final Conflict, UMS II, 3 D Constr.-Kit, Space 1899 und Supremacy. Angebote an: St. Rosner, Veldener Str. 15, 8300 Landshut, Tel. 0871/4041699

Biete, suche und tausche PDs aller Art. Insbesondere Demos v. Orig.-Programmen, biete günstig Amiga.-Magazine u. a. Literatur. Listen gg. 60 Pfennig RP. T. Dehmel, Neubauer Str. 1, O-1307 Eberswalde

Verk. A 500 mit 1 MB, 1084 S, Spiele ( z. B. Elvira, Pirates etc.) billigst, auch Einzelkäufe möglich. Tel. 07624/7299 (Darijo)

A 500 (neuwertig) mit Speichererweiterung, Büchern, 150 Disks, zu verkaufen für 750 DM VB. Tel. 0561/780220

Verk. billigst Originale: Larry II 40 DM, Flight of t. Intruder 50 DM (fast neu), BL-Manager I für 20 DM, sowie Interceptor, Freedom für je 15 DM, auch Mehrfachabgabe. T. 07151/29007 ab 17

Verk. orig. Monkey Island, Conquest of Camelot, Buck Rogers, Life & Death, Gauntlet 3 D, Police Quest, R. Dangerous, Immortal für je 30 DM. H. J. Hofmann, Tel. 06733/7074

Verk. XT-Karte (incl. Floppy 5,25", Software) in einwandfreiem Zzustand für 430 DM. Tel. 08223/5204

Suche für Amiga Indiana Jones I und II-Adventures. Tel. 02224/81017 (nur Orig.)

Suche BAT für 35 DM, Rise o. Dragon für 40 DM. Mike Zimmermann, Dorfstr. 47, O-7551 Pretschen

Verk. oder tausche Originale: z. B. AH 73-M Thunderhawk 40 DM, Tower FRA 40 DM. Alexander Schwaßmann, Paul-Ehrlich-Str. 37, 6070 Langen oder 02102/60316

Rollenspieler aufgepaßt!! Dungeon Master, Chaos Strike Back, Eye of Beholder, Populous II, alles Originale. VS. OS 2.0-Upgr. HB, A 500/2000, VB 130 DM, ROM 13 40 DM. Tel. 02104/12469

Suche billigst A 500 - 2000 m. Farbmonitor. Andreas Knöpfel, Simsonstr. 11, 6000 Frankfurt 60, Tel. 069/442334 (Andi)

Verk. div. orig. Amiga-Spiele für 15 - 40 DM. Tausche auch!! Einfach mal anrufen: Tel. 030/4312248 (Stefan)

Verk. Orig. Populous II 45 DM, Exile 30 DM, 3D-Const.-Kit 60 DM, Magic Pockets 40 DM, Quest & Glory (Cadaver Bat, Midwinter, Bloodwych) 50 DM. Tel. 0711/6564226 (Frank) ab 18 h

Verk. A 500, 1 MB, Monitor, 2. LW, akkugepuff. Uhr, Akku + Schreibtsch. schaltbar, 90 Disks, 2 Joys, agiler Maus, 5 Originale, Programmierbuch, für 999 DM. Tel. 0941/67214

Verk. Flood, Turrican, R-Type, Fugger, Galdregons, Domain, je 20 DM, Sidewinder II, Blasteroids je 10 DM, Turbo Print Prof. 120 DM. Tel. 07152/51124, Markus

Suche für Amiga das Original von Final Whistle und evtl. Kick Off II. Bitte bei Roland Adam, Eifelstr. 31, 6140 Bensheim 1 (no Phone)

Quantum LPS 52/17ms + SCSI-Controller, fertig installiert, 8 Mon. Garantie, für 799 DM, Legend of Fearghail + Lösg. 40 DM, Hybris 30 DM, beides Originale. Tel. 0921/69067

Verk. A 500 + Monitor, 1 MB, ext. Floppy, Maus, Joystick, Originale (Populous II, RR Tycoon, Mega Low Mania, Invest, S. Crusade....), 250 Leerdisks, VHB 1500 DM. Tel. 06135/2492

Verkaufe, tausche Amiga-Games!! Populous II, Midw. II, Elvira II, Utopia, Red Baron. Schreibt an E. Altparmak, Weinbergstr. 74, 6506 Nakkenheim

Originale, pro Spiel 45 DM: M. Island, Nebulus II, Dino Wars, Plotting, Lemmings 1 + 2, zus. 80 DM, und div. andere Games. Tel. 0561/874532

Tausche Zork III gegen Shadow Dancer oder Switch blade II oder The Killing Game Show. Tel. 06597/4388 (Carlo)

Verk. Monkey Island, Battle Isle, Midwinter II, Turrican 1, 688 Submarine, Powermonger, Battle of Britain, für je 30 DM. Schreibt an: Roland Junge, netzestr. 24, 4300 Essen 1

Verk. A 2000 mit Farbmonitor und vielen Programmen, Maus, Joystick und Büchern, 100 % i.O., VB 1550 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

Verk. A 500 + Farbmonitor + Programme + Maus + Joystick + Fachbücher, alles Top-Zustand. Tel. 07121/40507 (VB 1100 DM) ab 16 h

A 500: Verk. neuw. Originale: Lemmings 50 DM, Lemming-Zusatz 40 DM, Monkey Island 60 DM, Glücksrad 25 DM, außerd. Kauf, Verkauf oder Tausch v. GB-Spielen. T. 0541/29117

Verk. für Amiga weg. Systemwechsel über 30 aktuelle Orig.-Spiele für 15 - 30 DM. Thomas, Tel. 07251/61981 tgl. ab 18 h

Verk. A 500 mit 2. LW, Speichererw., Drucker, Disks, Zubehör, für 1000 DM, und GB mit 8 Spielen (F1-Race, Final Fantasy..) für 330 DM. Tel. 06198/7633

Verk. Monkey Island 45 DM, 688 Attack Sub., Great Courts II je 40 DM, Great Courts I zu 30 DM, Das Magazin, Beach Volleyball, je 15 DM (ohne Porto). Tel. 09281/478655 ab 19 h

Verk. Amiga 500 mit Farbmonitor, den besten Spielen und Programmen, HB und Zubehör, alles in bestem Zsutand, Preis 1200 DM. Tel. 0751/52057

Tausche Originale!! Habe Turrican II, Buck Rogers, Rings of M., Team Yankee, suche z. B. Larry, Indy, Gunship, S. S. II. J. Parnitzke, Hauptstr. 9d, O-7321 Steina, Tel. 028/2719

Verkaufe Amiga 2000 mit Farbmonitor, den besten Spielen und Programmen, Zubehör und Fachliteratur. Alles in Top-Zustand. Preis: 1550 DM. Tel. 0751/52057

Amiga-Originale (30 - 40 DM): Railroad Rycoon, Populous II, Heimdall, Die Kathedrale, Lemmings + Data, Spirit of Adventure, Medusa II usw., Thomas Haewß, Gahlingspfad 73, 4150 Krefeld

Verk. Indy 500, Super Monaco GP, Test Drive II, Super Sim Pack, Curse of the Azure Bonds oder tausche gg. Indy III (Adv.), Loom, Zak, Maniac. Tel. 02129/53722

Verkaufe Amiga-Originale: Lemmings, Simcity, Speedball II, Cadaver, Chuck Rock, Indy 500, It came from Desert, R-Type, Populous, zu je 52 DM, außerdem Action-Replay II (130 DM). Tel. 07051/58356

## MS-DOS

Verk., tausche, suche PC-Originale!! Habe Wizzard, Ultima 7, Bandit Kings, Rick 1, Jinxter, Wasteland, Dont go Alone, Mines of Titan u. andere. Suche Indy IV & Buck II. Tel. 02445/7913, Jochen

Verk. Swotl für 55 DM (Orig.), auch Tausch mgl. gg. Pirates. Swotl mit HB und Codes. Tel. Erfurt 667563

Euro-PC mit Speichererw. und Monitor, ext. 5,25"-LW mit Garantie für 1000 DM zu verkaufen. Endler Andreas, Jupiterstr. 20, O-7063 Leipzig

Tausche oder verk. Battle Isle, Command HQ, UMS 2, Red Lightning, Power Struggle, suche Civilization, Wizardry 7, Monkey Isl. 2, Uncharted Waters. Tel. 07041/5990

Verk. AT 286, 16 MHz, 5,25" und 3,5", 30 MB HD, VGA-Karte, 16 Bit-1 MB, VGA Color-Monitor, Adlib-Karte, Gamecard + umfangreiche Hard- und Soft für 990 DM. Tel. 089/7144553, Thomas

Verk. 3,5": Wing Commander II, Secret Weapons of the Luftwaffe, Monkey Island je 50 DM; 5,25": Command HQ 50 DM, alles zus. 175 DM. Tel. 0871/51695 ab 18.30

Biete 50 DM inkl. NN-Versand für Alter Ego (C-64-Orig.). Suche male und female Version. Markus Weber, T. 06592/10154 Wochenende

Verk. Beholder II, Wizzardy 7, Chuck Y. Air Combat und Speech-Disk für Wing C. II. Melden bei Rüther, 02581-6616

Verk. Pinball Dreams 3,5", F1 Grand-Prix 3,5", je 50 DM, Winter Challenge 5,25" und Great Courts II für je 40 DM. Tel. n. 17 h: 0511/561753

Verk. EGA-Grafik-Karte 80 DM, Double Dragon 5,25" 35 DM, Great Courts 3,5" für 70 DM, suche Kick Off I und II und TV Sports Basketball. Tel. 09544/6650, Michael

Verk. Originale für PC: Eye of Beholder 50 DM, Ultima VI 55 DM, Police Quest III 60 DM, Might & Magic III 60 DM, plus Porto + NN. Tel. 06471/30728 nach 18 h

Verk. PC-Originale: Police Quest III 50 DM, Winter Challenge 45 DM, Ishido 45 DM, Lemmings Datadisk 35 DM, Jetfighter II 30 DM. Christian, Tel. 05707/1015

Biete Monkey II und Startrek 25th für 50 DM, Wizzardy VII 55 DM, U. Waters 60 DM, suche M & M3, Tunnel & Trolls, Indy IV. Tel. 02064/54452 ab 14 h

**** Halt **** Verkaufe 3-D-Constr.-Kit zu 85 DM (dt. mit Video). Telefon: 08084/2878

Verk. Monkey Isl. I zu 50 DM, Super Soccer 50 DM, Advantage Tennis 60 DM, Insp. Griffu 30 DM, nur Originale. D. Brandt, Waldstr. 24, 2740 Bremervörde Tel. 04761/70554

Suche/tausche PGA Tour Golf, Atomino, Armor Alley, Uncharted Waters gg. Winzer, Lemmings, RR, Sim Earth, SC-Terrain. Tel. 07485/308 (suche Tauschpartner; Strategiefan)

IBM PC-Einsteiger sucht Software (nur Originale), vor allem Flugsimulatoren, außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM). J. Fischer, Graffeler Berg 6, 4793 Büren 2

Hallo Computer-Freaks, wer hat Lust, mit mir Orig.-Spiele zu tauschen? Neueste Spiele vorhanden. Ralf Dahlheimer, Königsberger Str. 9, 6576 Hennweiler

Verkaufe Monkey Island I (dt.), California Games II, Air-Land-Sea, Sim City, Ralf Glau-Edition, Larry V (dt.) zu je 40 DM, Oil Imp. 20 DM. Tel. 08654/64321 ab 18 h

Verk. oder tausche Pools of Darkness 50 DM, Lemmings 30 DM, nur Originale. Tel. 0731/266378

Originale: Swotl 50 DM, Pools of Darkness, Might & Magic III, Spellcasting 201, Bane of the Cosmic Forge, alle 45 DM; Bundesl.-Manager. pro 40 DM, PGA Tour Golf 35 DM. Tel. 040/5221362

Verk. Lurking Horror, Megatraveller I und BL-Manager prof., suche Textadventure (Infocom, Synapse, Level 9 usw.) und Strategiespiele (SSI, SSG usw.), zahle Höchstpreise. Tel. 0271/351673

Verk. gut erhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte, Monitor, Drucker, 2. LW, 14 Originale, für VB 1200 DM. Tel. 05173/370

Suche MUDS für MS-DOS-PC. Biete bis zu 20 DM (nur Orig. + Anl.), bitte schickt Eure Angebote an: Reisinger Michael, Obernocherenz 62, A-4611 Buchkirchen

Habe F-117A, Silent S. II, Flight of the Intruder, Monkey I., Pirates, Gold of the Americas. Suche Battle Isle, Civilization oder verk. zu je 49 DM VB. Tel. 07062/21657

Verk. gut erhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte, Monitor, Drucker, 2. LW, 14 Originale, für VB 1200 DM. Tel. 05173/370

Verk., tausche Beholder II, Wonderland, Cadaver (dt.), Elvira II (dt.), Battle Isle (dt.), Silent S. II (dt.). Tel. 06101/1089

Verk. Originale: Powerdrome, Ufo je 35 DM, Test Drive II zu 30 DM, SS 2 zu 40 DM, Sega Mega Drive (PAL) + 2 Super-Module 300 DM. Tel. 06142/52583

Verk. IBM-Originale: Larry V 60 DM, WC II 60 DM, Gunship 2000 60 DM, Railroad T. 40 DM, PC-Globe 70 DM, Starflight II 40 DM, Sim City 40 DM. Tel. 08555/4314 (Martin) 17 - 19 h

Verk., tausche: Castles, GS 2000, Panza, Battle Chess II. Suche Black gold, Sim Ant, Steigenberger Hotelmanager, Immortal, Fate, Nord + Sued. Tel. 0621/818998

Amstrad PC 1640, 30 MB-HD, 5,25"-LW, 3,5"-LW, EGA-Monitor, Maus, VB 950 DM. Tel. 09433/6701

PC-Originale: Return of Medusa, Buck Rogers, Police Quest III, Big Business, F-15 II. Tel. 06421/31138

Suche Tauschpartner in der Schweiz!! Garantiert Antwort!! Verk. außerdem orig. Testdrive III, Andretti. Schmid Richard, Zwingarten 36, CH-3902 Brig-Glis, Tel. 028/231681 ab 17 h

Battle Isle 45 DM, Merchant Col. 40 DM, NAM 35 DM, WC I + SM 50 DM, Samurai 30 DM, Swotl 50 DM. Tel. 024/790347

Verk. KQ 5/EGA, LSL 5/VGA, je 40 DM, LSL 1 - 3, Colonels Bequest je 35 DM, Sands of Fire 25 DM, Conquests of L. 60 DM, Willy Beamish, WC 2, G 2000 je 60 DM. Tel. 07031/277646

Verk. PQ 1 + 2 (zus.), M & M III, Battle Isle, je 60 DM, Ultima 6, Great Courts 2, Life & Death II, Ishido, je 45 DM, Pirates, Kick Off II je 35 DM. Tel. 07031/277646

Tausche M-1 Tank und Andretti gg. Falcon III oder Str. Comm. oder verk. für je 45 DM. Tel. 07624/3726 ab 13 h

Originale!! Habe: Beholder I + II, WC 2, Udriving. Magic III, Great Courts II, Combat, GS 2000, HQ, Monkey II, Swotl, LHX; suche z.B. Wizardy 7, Pop. II, Nova 9, Gods etc., Tel. 07673/7253

Verk. Original, fast neu, F-117A Nighthawk, Stealth Fighter 2.0 für nur 100 DM. Michael Hippel, Tel. 09779/777 Fax 779

Infocom: Suche Deadline Suspended & Starcross in der alten Verp. (vor 1984), Computersystem ist egal, zahle bis zu 100 DM. Tel. 089/3111860

PC-Originale: Patton Strikes Back, Harpoon je 50 DM, Harpoon Battles 2+3, P38 Miss.-Disk je 30 DM, Western Front 45 DM. M. Ziegler, Tel. 0971/99028

Verk./tausche Beholder II, Impierum, Balance of Power; suche: Wizardry 6 + 7, Starflight II, Dungeon Master. Alle 5,25". Jan, Tel. 06406-6232 ab 18 h

Suche RAM-Chips (256 KBit) für insg. 1,5 MB (= 54 St.), mgl. günstig. Jan, Tel. 06406/6232 ab 18 h

Verk. Monkey II 40 DM, Larry V 35 DM, Eye of the Beholder, Muds, Rise of the Dragon, Sim Earth, Hard Nova, Speedball II, je 40 DM, auch Tausch möglich. Tel. 0221/353432

Verk. Eye of the Beholder II 40 DM, Buck Rogers II 40 DM, Sowtl P80-Shooting Star 25 DM, Links-Barton Creek 25 DM, The Games-Winter Challenge 40 DM, Ultima Baseball 35 DM. Tel. 089/758739

Verk. orig. ECO Quest, Startrek, Castles, Dr. Brain je 45 DM, Lösungsheft ECO-Quest 10 DM, Lösung Brain 10 DM. Tel. abends 02064/55837

PC-Originale: Larry 5, SQ 4, KQ 5, Red Baron, Rise of Dragon, alle kpl. dt., je 70 DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel. O-Berlin 6767140

Suche PC-Spiele (dringend). Bin an Kauf und Tausch interessiert, schickt Eure Listen an: Robert Pietzsch, Omsewitzer Ring 32, O-8038 Dresden

Verk., tausche Crash Course, Rock'n Roll, Klax, Super Off Road, Xenon II, nur Originale. Bitte schreibt an Rudolf Hofer, Wienerstr. 56, A-2193 Wilfersdorf

Verk. Gunship 30 DM, F-19 45 DM und Their Finest Hour zu 45 DM. Tel. 0671/74221

Verk. WC 2 (Sprache), Bards Tale I + II, je 20 DM. WC 1, M & M III je 50 DM, Battle Isle 60 DM, E. of Beh. 1, Savage Emp., Martian Dreams je 45 DM. Tel. 0234/294682

Suche immer neueste Software!! Verk. außerdem einige Top-Orig. zu fairen Preisen. Liste gg. RP von H. Fischer, Heinestr. 15, 6082 Mörfelden

Original Sierra-Adventures: VGA: Kings Quest V 50 DM, EGA: Conquest of Camelot 25 DM, Coden. Ice 25 DM, Col. Bequest 25 DM, Kings Quest IV 20 DM, zus. 120 DM. Tel. 08035/5234

Verk. Skate or Die, Wings of Fury, F. Hour Miss.-Disk I je 25 DM, ATP Flugsim. 65 DM, High Energy (North & South, Hostages, Teenage Queen) 30 DM. Tel. 08161/92461, Martin

Löse Software-Sammlung auf!! Liste gg. RP von Timo Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-3122 Vehrsatz/Schweiz, Fax 031/540807

Verk. Larry 5, Silent S. II, Police Quest III, Faerghail. Preise VB. Tel. 0871/72845

Verk. Originale: F-19, Starcon, Lemmings, SQ 3, Loom, Heart of China, KQ 5, Intruder, M. Dreams, Manhunter II, Ultima V. K. Rajec, Tel. 08554/2935 ab 18 h

Tausche Lemmings gg. Sim Ant oder Populous II, kaufe diese Spiele auch. Adresse: Simon Hilsdorf, Anton-Brüll-Weg 6, 6556 Wöllstein, Tel. 06703/3185 ab 15

AT 386 SX/18 MHz, 5,25", 1,2 MB-LW, 42 MB-HD, VGA-Karte, Monitor, Mouse, DR-DOS 3.41, Context Pro. Adrewa, Ergo 3.01, OVGA-800, Dr. Halo Plus, VHB 2500 DM. Tel. 07021/81832

Suche günstigen PC mit mindestens 12-MHz-Takt, VGA-Karte (Monitor, wenn mgl.). Schreibt an Daniel Bornschein, Hauptstr. 120, O-9362 Drebach

Verk. od. tausche Orig.-Spiele: Buck Rogers, Space Quest I + II, 688-Sub. Attack, Xenon II, Pool of R., Martian Dreams, Wing C. I zu 40 - 50 DM. Daniel, Tel. 0711/6407620 ab 19 h

Tausche Bundesl.-Man. Prof. gg. Starbyte Super Soccer; suche Battle Isle, Mad TV, Microprose F1- Grand Prix, alles 5,25". Tel. 08064/1007, Markus

Verk. Elvira I und Monkey I (orig.) zu je 60 DM VB oder tausche gg. Monkey II bzw. beide gg. Soundkarte. Tel. 05341/392662

Verk. Hercules-Monitor. + Karte für VB 150 DM, verk. auch PP- Ausgaben von 10/88 - 3/92, Hefte nur im 5er Pack, Preis VB. Tel. 02482/7385, Mario

Verk. Red Storm Rising, UMS I, Archipelagos, Final C., Elite Plus, TV Sports Football. Suche: Nuclear War, Kaiser, NAM, Second Front 20-40 DM. Tel. 06181/252390, Christian

Verk. Eye of the Beholder II, Might and Magic III, Monkey Island II, für je 60 DM zzgl. Porto. BTX-Modem für Schneider-CPC, NP 400 DM, 100 DM VB. Tel. 06237/7541

Nur Original-Spiele verkauft: Ch. Dick, Breiter Weg 23, 5275 Bergneustadt. Liste anfordern! Supergünstig! Telefon 02261/45570

Verk. Day of the Pharao 25 DM, TV Sports Basketball 25 DM, Nevermind 20 DM, Day of the Viper 25 DM, Eye of the Horus 25 DM, Civilization 80 DM. Tel. 04121/85635 (Christian verl.)

Das Rollenspielpaket für MS-DOS: Eye of the Beholder 40 DM + Might & Magic III zu 50 DM, zus. 80 DM. Tel. 0221/391239

Verk. Originale: Full-Blast, Stellar 7, Great-Courts II je 50 DM, Indy III (Action), Starglider II, Willow, Startrek, Wizball je 30 DM, evtl. Tausch gg. TD 3, F1-GP. Tel. 02630/7929 ab 16 h

Brandneu: Orig. "Free D.C.", VGA-Grafikadv., dig. Sprachausgabe, Musik, 50 DM. Tel. 02064/55837

Verk. Spielesammlung für MS-DOS-PCs, z. B. WC 1, SM 1+2, Battle Isle, Monkey Island II. Suche Neo Geo-Module. Tel. 02773/6969 (Oliver)

Strategiespiele: Uncharted Waters 60 DM, Battle Isle 50 DM, Medieval Lords (v. SSI) 40 DM, Genghis Khan 40 DM, Guns or Butter 30 DM. Michael, 0251/81558 zw. 19-20 h

Verk. orig. MS-DOS 5.0 mit HB für 100 DM, PC-Tools 7.1 mit HB 150 DM, MS-Works 2.0 mit HB 100 DM, orig. Intruder 30 DM, Def. of the Crown 15 DM. Tel. 07433/37730 ab 18 h

Tausche Sim Earth und Swotl gg. Sim City und WC 1, jeweils Originale. Frank Rinsfüßer, Kirchstr. 63, 5421 Kestert

Verk. orig. MS-DOS 4.01, 5,25" dt., GW-Basic + HB, VB 65 DM. Tausche Larry 5, Monkey Island, Xenon II, PGA Golf, Italia 90, Muds. Tel. 07433/34211

Tausche Gunship 2000 gg. Falcon 3.0, Strike Commander oder Airbus A 320. Tel. 02747/2377

Verk. gut erhaltene Hercules-Karte + Monitor. Angebote an Tel. 09499-843 ab 18 h (Robert)

Verk. Hercules-Monitor 15 Zoll, sowie Pools of Darkness u. Curse of Azure Bonds zu je 35 DM. Preis für Monitor VB. Tel. 0551/782423

Habe Railroad Tycoon, Elite, Black Gold, Castles (Burgenbau) und Action Stations (Schiffsgefechte von 1922-1945) zum Tausch verfügbar. Tel. 05731/2441

Verk. Larry V 3,5", dt. Anleitung, MAD TV 5,25", Eye of the Beholder 3,5", kpl. dt., Indy III, 3,5" dt., VGA-Version. Frank, Tel. 02041/27258 ab 17 h

Verk. Winter Challenge 5,25" (orig.) 50 DM, Black Gold 5,25" (orig.) 50 DM. Tel. 08722/1389 ab 19 h

Verschenken kann ich sie leider nicht.... Verk. orig. Space Rogue und Vette, einzeln je 50 DM, zus. für 90 DM. Günstig oder? R. Mothes, Im Barke 19, W-4937 Lage

Suche: Grandprix, A-Train, Startrek, World, Civilis., Darklands; biete: Indy 500, BT, Starflight II, Hard Nova, Elite Plus, No. 1- Collection. Tel. 05242/46581 ab 17 h

Datenbank: alle PC-Games ab 1/87. Titel, Distributer, Grafik, Sound, Power-Ausgabe, Seite, Genre; dbf-Format (dBase, PC-Tools); modifizierbar/ergänzbar, Preis 10 DM. Tel. 06361/8723

Verk. orig.-verp. Software aus 1. Hand (5,25", EGA): Railroad 60 DM, Indiana Jones 50 DM, Monkey Isl. 50 DM, Turbo Pascal 5.0 dt. 150 DM + VSK. Daniel Fürst, Tel. 0911/763289

Verk. Gunship 2000, Bundesl. Manager Prof., Nova 9 je 45 DM, LHX Att. Chopper 35 DM; suche Amberstar, Eye of the Beh. 2 in dt., Gods, zahle 45 DM je Game. Return of Medusa (zahle 40 DM). Tel. 08761/8466 ab 17.30 h

Tausche KQ 5 (EGA, 5,25") gg. Battle Isle, Civilization oder Command HQ oder verkaufe für 45 DM. Tel. 0911/755711 (nur Orig.)

Verk. Orig.-Spiele: Eye of the Beholder (dt.), Beholder II, Monkey II, für je 60 DM. Tel. 07334/3306

Verk. AT 286, 2 MB RAM, 3,5"-HD + 5,25"-HD-LW, 45 MB-Festplatte, VGA + EGA-Karte, VGA-SW-Monitor, MS-DOS 4.01 + 2 x Diskbox, Disks, Mouse, für 2300 DM. Tel. 069/813867

Verk. 25 Original-Games: z. B. Winter Challenge, 4 D Sport Boxing, Bundesliga M. Prof. + ZD, Battle Isle, Speedball II, Eye of the Beholder, Prince of Persia. Tel. 06473/1430

Verk. Larry I (VGA), Elite Plus, Ultima 1 - 3, 4, 5, zu 50 DM, Martian Dreams, Bane of C. Force, Links Golf, zu 55 DM, Heart of China 60 DM, WC-SM II zu 30 DM, tausche auch. Lutz, Telefon 05631/2969

Verk. Commodore-PC 40-3, 286, 2 LW, 40 MB, 14 Mon. alt, DOS 5.0, Win. 3.0, PC Tools 7.0, VB 1600 DM. Mit Quadram VGA-Monitor VB 2100 DM. Tel. 02292/1291 nach 14 h (Andre)

Verk./tausche Civilization, Buck Rogers; suche Command HQ, Pool of Darkness, UMS 2, M & M 3, Wizardry 7, Eye of the Beholder. Tel. 0203/88800 ab 18 h (Peer verl.)

Tausche Larry I (VGA), M-1, Bay Hill-Club gg. Monkey II, Indy 4, Heart of China, PQ 3, Speedball II. Jan Moneke, Südeck 6, 3014 Laatzen 5, Tel. 05102/5589

Verk./tausche Swotl 60 DM und Mig-29 Fulcrum zu 50 DM, orig. oder tausche gg. Uncharted Waters, Links od. Monkey II. Tel. 02292/1291 nach 14 h (Andre)

Suche SQ 4, PQ 3, Larry V, Larry III (3,5"-Disks) gg. The Black Caldron, Spiderman, PQ 1 und Maniac Mansion. Habe auch noch andere Spiele. Tel. 08442/2551, Volker verl.

Verk. Sim Earth, WC 2, BL-Manager prof., TV Basketball, je 50 DM, oder tausche gg. Team Suzuki, TV-Baseball + Boxing, Joe Montana, Gretzky Hockey II. Kaufe auch ! Jörg Grosset, Tulpengasse 14, 3171 Weyhausen, Tel. 05362/71818

Verk. M. Islands II für 60 DM oder tausche gg. W-Comm. II, außerdem verkaufe ich Duck Tales für GB f. 40 DM oder tausche gg. Probotector, 100 % o.k., Alexander Janzer, Wörthstr. 11, 7270 Nagold

386/33, 64 KB Cache, neu, mit 4 MB RAM, 89 MB-HD, 19 ms, 2 ser., 1 par., 1 Game-Port, 5,25"-Floppy, VGA 16-Bit-Grafikkarte, MF-II-Tastatur, Tower, mit 6 Mon. Garantie, 2300 DM. Tel. 06031/3590

Verk. 386-AT, 21 MHz, 40 MB-Festplatte, 2 LW, 1,2 und 1,44 MB, VGA-Monitor, Maus, Gamecard, 2 MB Hauptspeicher, Epson LQ-550, Software, VHB 2000 DM. Tel. 07141/57501

Verkaufe AT 286, 16 MHz, 2 MB RAM, 20 MB-HD, 5,25"- + 3,5"-LW, VGA-Karte, Color-Monitor, Mouse, Joystick, evtl. WC I, WC II, PD-Soft. Alexander Heuken, Tel. 0211/287393 (Preis 1500 DM)

Verk. Kaiser 60 DM, M & M III 45 DM, WC II 25 DM, M. Island II 45 DM, Wizardry VII 60 DM etc..., alle Preise inkl. Porto u. Verpackung. Tel. 0951/52392 (Klaus)

Suche Tauschpartner auf dem PC. Schickt Eure Liste an Nikolic Tini, Hans-Böckler-Str. 139, 5030 Hürth

Verk. Orig.-Spiele: Ports of Call, Wild West World, Manchester United, Jagd auf R. Oktober, ADS für je 30 DM, Search for the Titanic für 20 DM. Tel. 07621/63367 ab 18 Uhr (Kramer)

Verkaufe Battle Isle zu 50 DM, B. of Britain 50 DM, Larry V 50 DM, Terminator 40 DM, S.-Mission I und II (WC I), S. Operation (WC II), je 20 DM, zus. nur 220 DM. S. Tschoecke, Raupenhainer Str. 32, O-7200 Borna

Verk. Air Combat, WC, Wonderland, je 50 DM, Monkey, Eye of Beholder 40 DM, LOF, ROM, Muds, Spirit of Ex. 35 DM, u.v.m. zu 30 DM. Liste vorhanden bei Yong-Sun, Tel. 02226/7065

** PC-Games ** Heart of China (VGA, 256 Farben-Version), 84 DM, NP 105 DM, orig. verpackt. Tel. 02222/2458 (Alexander Gail, Königstr. 86, 5303 Bornheim 1)

Verk. Spellcasting 101, Wonderland je 50 DM (5,25") und Swotl (neu, 3,5") gg. Gebot. Te. 05103/8546 ab 15 h

Suche Adventures, Strategiespiele, Simulationen & Kosims für MS-DOS, auch alte Spiele (Orig.). Carsten, Tel. 05593/609 ab 19 h

PC: Verk. BOB zu 35 DM, Ultima VI 40 DM, EOB 2 zu 55 DM, M. Isl. 45 DM, Civilization 55 DM, UMS II 35 DM; suche MAD TV, Ultima 7, MM 3, A 320, Kaiser (+ Versandkosten). Tel. 02602/6695 (Markus)

Suche Larry I (VGA), II, Zombie und Future Wars, Time Travellers von Bomico, für PC. Bitte Originale mit Anl. und Verpackung. Tel. 17 - 20 h: 030/4951497

Verk. Orig. Cubulus von Software 2000 für nur 30 DM, suche Police Quest III (kpl. dt.), biete 70 DM. Tel. 06142/31595 ab 19 h

Grafik-Adventure-Fan sucht Partner für preiswerten Kauf/Tausch. Biete u. a. SQ 3, Larry III, Faery Tale, Col. Bequest, alles original. F. Zitterbart, Tollerstr. 32, O-1106 Berlin

Verk. IBM-PC XT, 640 K + Festplatte, 1 LW, Herculeskarte, Monitor, Epson-Drucker, HB und 1 Game, alles in gutem Zsutand, für ca. 750 DM. Tel. 09142/4612 von 14-10 h (Chris)

Verk. KQ IV 40 DM, Mad TV 60 DM, Railroad T. (engl.) 60 DM, TV Sports B. Ball 30 DM. Tausche auch (z. B. gg. Bl-M. pro, Battle Isle oder W.W. World). Tel. 0221/862741

Suche 4D Sports Driving, Railroad Tycoon, Lemmings, Nova 9, Grand Prix, Golf, Crash Course, F-Zero, Links, Pilotwings, Red Baron. Tel. 02232/28784

Verk. Sim Earth für 50 DM, suche: Adlib-Soundkarte mit Jukebox, mgl. Orig.-Verpackung mit Anleitung, zahle bis zu 125 DM. Tel. 089/8416594

Verk. Originale: BL-Manager pro, 5,25", fehlerfrei, ungebraucht + Poster, Anl. + Verpackung, für 55 DM. Tel. 04442/5709 (Mo - Sa 16-18 h)

Suche Tagebuch-Prg. incl. Adressenteil, Such-Index, Rechtschreibkorrektur, Druck-Routinen, auf IBM-Kompatible. S. Blattner, Schönblickweg 16, 8962 Pfronten (Belohnung!!)

Verk. Beholder II 65 DM, Beholder I 40 DM, Larry V 55 DM, alles Orig.-Spiele in Englisch. Suche Wizardry 7. Tel. 0421/513269 ab 18 Uhr

Du suchst !? Ich habe Originale, günstig, für PC. Viel (ca. 100) für wenig — von jedem etwas. Ask! Preise ? Zwischen 20 bis 45 DM + Porto (5 DM). Zu teuer? Sa. 18.30 Tel.: 0721/36977 (Andre)

Suche Tauschpartner für Topsoft, habe 170 Topgames. Suche The Colonels Bequest. Tel. 00352506143 (fragt nach Ludovic) nach 17 h

Tausche Eye of the Beholder II gg. Great Courts II (5,25"). Tel. 07721/63336 ab 18 Uhr (verl. Marcel)

Verk. Larry I (VGA), Elite Plus, Ultima 1 - 3, 4, 5, zu 50 DM, Martian Dreams, Bane of C. Force, Links Golf, zu 55 DM, Heart of China 60 DM, WC-SM II zu 30 DM, tausche auch. Lutz, Telefon 05631/2969

Verk. Orig. kpl. mit Anleitung: Zak MC Kracken 35 DM, Ultima 6, Silent S. II, Monkey Island, VGA, alle 3,5", zu je 50 DM, Space Quest 1, VGA, 5,25", 55 DM. Tel. 04461/73122 abends

Verkauf oder Tausch: Monkey 1 + 2, Commander HQ, Civilization, Castles, Crash Course, Muds, Links, LHX, SQ 3, KQ 4, Larry III, Buck Rogers. Suche BAT, Indy 4, Falcon 30, Wizradry 7. Michel, Tel. 040/5505162

Verk. oder tausche BL-Manager prof., DejaVu II, SQ IV, Ultima VI, Crash Course, Hound of Shadow. Preise 30 - 60 DM. Suche KQ V, Super Soccer, PQ III, Spellcasting oder andere. Tel. 02173/149594, Markus

Verkaufe Monkey Island II für 75 DM. Telefon: 0 96 42 / 32 94

Verk./tausche WC 1 + SM, WC 2, Codename Ice, Andretti, W. Beamish, Monkey II, Ultima 6, Muds, Masterblazer, Stunrunner, Ritter, Finest Hour, Superman. Tel. 05541/4439

Biete: Civilization 70, LE Chuck 50 DM, Lords of Rings 25 DM, Mega Traveller 25 DM, Hillsfar 15 DM, Dragon Wars 20 DM, alles orig. aus Erstbesitz, Vorkasse, Portofrei!! Tel. 02175/2779

Strategiespiele: Bandit Kings, Genghis Khan, Second Front, Western Front je 30 DM, zus. 100 DM, Sim City, Battle of Britain, Eye of the Beholder je 25 DM. Tel. 07191/23627, Ralph

Verk. u. tausche: Menace, Snow Strike, Vette, Budokan, Battletech, gg. Wing C. 1. Tel.: Mi, Sa, So ab 14 - 16 h: 07129/21194, Boris Marovic, Veilchenweg 5, 7430 Metzingen 4

Verk. Amstrad AT 286 mit 16 MHz, 40 MB-Harddisk, 5,25" 1,2 MB, 3,5" 1,44 MB-LW, Joystick + Karte, Mouse, VGA-Farbmonitor und DMV-Atelier, für 2550 DM (neu 4000 DM). Tel. 05661/6222

Verk. GB + Tennis + Solar Striker + Quix + Fortress of Fear + Larry all+ Gamelight für 225 DM (NP 440 DM). Telefon 05661/6222

Biete PC-Spiele (natürlich nur Orig. mit Anl.): z. B. Larry V, RR-Tycoon, F-117 etc... zu Preisen zw. 40 und 65 DM. Tel. 0551/7906078 nach 18 h (Stefan)

Orig. IBM 5,25": Populous 20 DM, Wolfpack, WC 1, RR Tycoon, Monkey Island, Ultima VI zu je 40 DM. Tel. 0611/373346, Thomas

Biete div. Simulations-, Action-, Strategie-, Adventure-, Handels-und Rollenspiele (nur Orig., auch neuere), suche GS 2000, W7, U7, Eye 2, DungeonMaster, Amberstar. Tel. 08331/2722

Adlib-Karte (2 Mon. alt), 180 DM, Monkey Island 70 DM, Chuck Yeagers 60 DM, Prehistorik 60 DM, DR-DOS 5.0 100 DM. Stefan Kuppe, Melanchthonstr. 1, O-4200 Merseburg

Verk. Originale: Jagd auf roten October, Battle Isle, Eye of the Beholder und Populous. Tel. 04461/3090

386 SX/16 MHz, 1 MB, 1,2 + 1,4 MB-Floppies, VGA-Karte, VGA-Monitor, Tastatur, Maus, Disks, DR-DOS 5.0, Windows 3.0, Magellan, für 2700 DM. Tel. 02307/41314

Tausche/verk. Originale: Champions of Krynn, WC 2, Tangled Tales, Rise of the Dragon, Heart of China, Muds, Crash Course; suche Spellcasting 101, 201. Tel. 09131/501162

Verkaufe: "Death Knights of Krynn" (3,5"). Telefon: 02261/43813 (Ronny verlangen)

Verk. Larry V (Orig.) 75 DM, tausche ggf. gg. Indy IV oder gg. Conquest of the Longbows (Orig.). Telefon 08251/3870 nach 18 Uhr

## Atari ST

Verk. Paradroid 90, Klax u. Blockout für je 20 DM, und Chaos Strike Back für 30 DM. Tel. 0251/329701 (Ingo)

Verk. 1040 STFM + SW-Monitor + 16 Originale, 100 % o.k., Cadaver, Con. o. Camel, F-29, Powermonger, Indy-Adv. u. v. a., kpl. 1400 DM VB. Amiga: Flight of Intruder, Elvira 1, Eye of Beholder. Tel. 0711/333204

Verk. od. tausche Shadowgate zu 20 DM, Deja Vu II 25 DM, Football Man II (dt. und engl.) 25 DM, suche Railroad Tycoon. Tel. 0201/583347 (Dirk)

Verk. R-Type, Lemmings, Rock'n Roll, Maniac M., Xenon II, Silent Serv., Oil Imp., Sim City, Fish, Pirates. Michael Buchmann, Tel. 09643/626 abends

Verk. Sim City, Populous, Powermonger, Rainbow Island, Stunt Car Racer, Jack N. Golf, Bards Tale I, Power Pack, 10- 50 DM, Profi Buch 40 DM, 1ST Buch 20 VB. Tel. 0461/581266

Verk. Flight of the Intruder, Preis VB. Michael Eben, Tel. 07529/2990

Verk. fast neues, 2 Mon. altes Portfolio in Orig.-Verp., mit Bedienungs-HB, für 200 DM. Tel. 09452/1605 ab 18 h (Christoph)

Verk. Atari 1040 STE mit Farbmon. und Drukker Star LC-10 C, incl. Spielen Indy III, Maniac Man., MC Kracken, für nur 999 DM. Tel. 0511/432322

Verk. Atari 1040 ST 1 MB, mit 15 Top-Orig.-Spielen (Railroad T., Monkey Island, Dungeon Master) und Maus, alles 100 % o.k., für 1200 DM. Tel. 089/6018801

Verk. ca. 50 Orig.-Spiele von 10 - 20 DM. Tausche und kaufe auch!! Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Verk. Atari ST-, PC- u. Megadrive-Software! Schreibt bitte an: Marcel, PO Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

Verk. Orig. (kpl.) Lemmings, Lotus E. T. Challenge II und Larry I bis III (Triple Pack) für jeweils 30 DM plus 5 DM Versand. Tel. 05541/34106

Kaufe Hard- und Software, auch alte Spiele. Antwort nur bei Interesse. Adr.: Thorsten Friedrichs, Uferstr. 12b, 3307 Schöppenstedt

Verk. Atari STE mit Mono-Monitor, opt. Maus, 2. LW, Joystick, Spielen wie z.B. Invest, Supremacy, Oil Imp., für insg. nur 1250 DM. Tel. 06195/64173

Verk. Atari 1040 STF + S-W-Monitor SM 124 + Matrix-Drucker, Spring F.-Mon., Preis VB. Tel. 089/3615721

Verkaufe: Turrican, Masterblazer, Projectyle, Klax, zu je 30 DM; Lotus II 40 DM, Invest, Tiebreak je 25 DM. Suche Silent Service II und Ultima VI. Tel. 05068/1564 ab 14 Uhr (Henning)

GFA-Basic + Compiler 40 DM, Textomat 30 DM, Art Director 25 DM, Dungeon Master I + II je 30 DM, Verminator, Arkanoid, Tau Ceti, Enchanter, Ranarama je 15 DM. Tel. 06171/79095

Verk. 34 Orig.-ST-Spiele (Action, Adventure) für 250 DM. Tel. 0551/24538

Verk. Atari STFM, Maus, Pad, Joys, 2 Bücher, 18 Arbeitsprg., 20 Spiele, 100 % o.k, etwa 1/2 Jahr alt, 890 DM. Michael Uebel, Albert-Wiebach-Str. 3, O-1720 Ludwigsfelde

Suche Silent S. II, Railroad Tycoon, tausche oder verk. Flight of the Intruder (engl.), nur Original. Tel. 07227/1687

Atari 1040 ST, SM 124 + 2 Programmierbücher (1st Word Plus/Omikron-Basic) + Maus + Joystick + Diskettenbox mit 10 Disketten, Maus-Joy-Regler, Preis 1000 DM. Tel. 08502/225

Verk. Atari 1040 STF + Farbmon. + S/W-Monitor SM 124 + Matrix-Drucker + Orig.-Spiele, Preis VB. Tel. 089/3615721

Verk. Atari ST mit S/W-Mon. und einem Orig.-Spiel und Joystick (NP 1350 DM), ich will zw. 1000 und 800 DM. Tel. 07234/8991 (fragt nach Denny)

Verk. Atari 1040 STE mit 2. LW, Mono-Monitor SM 124, optischer Maus, Joystick u. Orig.-Spielen (wie Supremacy, Invest) für insgesamt nur 998 DM. Tel. 06195/64173

Verk. Atari 520 ST, Mon. SM 124, LW SF 314, Joystick, Maus + Orig.-Spiele (z. B. Pirates, Sim City, Midwinter, Microprose Soccer etc.) für 1000 DM. Tel. 08121/82491

Suche dringend Speichererw. ext. für 1040 STFM und Boulder Dash. Angebote an: Brühl, Kindleber Str. 91, O-5800 Gotha

Tausche ST-Originale: Habe Amberstar, will Imperium oder Whirlw. Snooker oder Magic Pockets oder Paradroid oder M.U.D.S. Tel. 07121/72050

Verk. Chaos Strikes Back, Legend o. Sword, Warlocks Quest, und tausche Flight o. Intruder gg. Bat/Mega lo Mania, James Pond. Tel. 18-20 h: 07525/8923 (Gregor)

Verk. Atari 1040 STF mit Farbmonitor, Maus, Joystick, Software und Zeistchriften. Preis 1000 DM. Tel. 06271/71747

Atari ST-Software abzugeben. Games und Anwender. I. Marinaro, Luegentenweg 5, CH-8634 Hombrechtikon

Verk. für den ST: Kings Quest I-III, Firezone, Hot Road, Conflict Europe, She-Fox und Turbo-GT, Preis nach VB. Tel. ab 15 h: 0208/640137, Markus

Atari 1040 ST 1,5 Jahr, Farbmon. SC 1224, 1 Jahr, über 60 Orig.- Spiele, Soundprg., Maus, Joystick, kpl. 1300 DM. Tel. 06271/71348

Verk. Originale für Atari ST: Conquests of Camelot für 45 DM und Winzer für 40 DM. Tel. 09443/5440

Verk. M. Island, Great Courts II, Rainbow Island zu je 35 DM, oder tausche eines der Games gg. Killing Game-Show, Magic Pockets, Speedball II. Tel. 09405/2800

Atari 520 ST zu verk., inkl. Zub. und 10 Orig.-Spielen (u. a. Secret of the Monkey Island, Blood Money etc.), Preis 600 DM VB. Angeb. unter Tel. 06171/79126

Suche für ST Bards Tale 2 & 3 dringend, Interesse an anderen Rollenspielen besteht auch. Schreibt an Martin Tramm, Angelbisstr. 12, 5300 Bonn

Verk. Gunship 30 DM, Lemmings + Codes 30 DM, suche Amberstar, Chaos Strikes Back, Spirit of Adventure, Dungeon Master.... Tausch! Michael Schmidt, Tel. 089/644373

Suche die Aventures von Indy I und II, tausche dagegen Indy III und Zak MC Kracken, orig., melden bei Ulrich Hoffmann, Tel. 09346/434

Gratis gibt's hier nix, aber dafür billiges Atari ST-Zub., Software ab 16 DM, Hardware, Lit., Tel. 06321/30367 or Write. Gaviano, Enggasse 79, 6730 Neustadt 19

Verk. Atari 520 ST, 1 MB, TOS 1.0 + 1.4, SM 124, SF 314, ST-Buch, Maus + 2 Joys + diverse Orig.-Spiele + Script + 60 Disks + TV-Kabel. Preis VB. Tel. 0561/41988 ab 16 Uhr

Verk. Atari Lynx (Top-Zustand), Klax, Blue Lightning, Netzteil, kl. Kidcase, für 200 DM. Tel. 07163/2249

Verk. Atari 1040 STF, SM 124, SC 1224, 9-Nadel-Drucker, Mon.- Umschalter, Orig.-Spiele sowie HB, Spiel- und Anwendersoft, 1200 DM. Christian, Tel. 030/3238164

Verk. Atari 1040 ST mit Farbmon. SC 1224 mit 13 Orig.-Spielen (Powermonger, Pirates...) für zus. ca. 1800 DM. Tel. 05723/2446

Verk. Spiele: Double Dragon 25 DM, Super Wonderboy 40 DM, Ghostbusters 25 DM, Kings Quest III 30 DM, Zak MC Kracken 30 DM, Magic Pockets 50 DM, Gauntlet 25 DM. Tel. 08221/5655

Verk. Atari 1040 ST, kompl. mit doppelseitig eingeb. Floppy, Monochrom-Monitor SM 124, Maus, Modulator, Joystick, ausführl. Anleitungen. Tel. 02171/54260 (Leverkusen 3)

Tausche für ST: Klax gg. Cadaver oder Wings of Death (nur Orig.). Tel. 07121/72050

STOS-User-Club Deutschland sucht noch Mitglieder. Leistung: Club-Disk, PD-Tausch, Tips & tricks, Clubtreffen. Info bei: Chris Malassa, Horn 59, 4715 Herbern, Tel. 02599/1404

Verk. ST-Software wie z.B. Gunship, Falcon + Miss-Disk 1. Tel. 06593/1226

## PC-Engine

Verk. PC-Engine-Spiele: Moto Roader II, Son Son II, Beachvolley usw., verrate auch Tricks für fast alle PC-E-Spiele. Tel. 06181/497063, Moto Nickol, Westendstr. 63, 6457 Maintal 1

Tausche Konami-Superspiel Salamander gg. Bomberman, Formation Soccer o. Moto Roader II. Tel. 050692622

Verk. PC-Engine (RGB), 1 Joyboard, 1 Joypad, 3 Spiele (z.B. Son Son II), Netzteil, zusammen 320 DM. Tel. 040/7351533

Verk. 20 Module, u. a. Puzznic, J. Chan, Violent Soldier, Image Fight, Formation Soccer, Sidearms, Winning Shot, Bonks Adv. usw., alles Top-Preise (VB). Tel. 06622/2988 ab 18 h

Verk. PC-Engine (RGB) + CD-ROM + Joystick + 10 Games, davon 2 CD's (Darius, Monsterlair), NP 1700 DM, VB 800 DM. Tel. 0781/32824

Dringend!! Verk. PC-Engine GT mit 33 Top-Spielen (u. a. Splatter House, Leg. o. Hero Tnm., PC-Kid II, N. Spirit, W. Co. Te., Jacky Chan, R-Type 1, Son Son II etc.). Tel. 089/686741 (2300 DM VB)

Dringend!! Verk. PC-Engine GT mit 33 Top-Spielen (u. a. Splatt. House, Leg. of Hero. Tnm., PC-Kid II, Ni. Spirit, W. Co., Jack. Chan, R-Type 1, Son Son II, Gra., B. W., Tel. 089/686741 (2300 DM VB)

Verk. PC-Engine, Bonks Rev., Bonze Adventure, Final Match Tennis, Son Son II, Mr. Heli, Dragon Egg, Dragon Spirit, zu 480 DM. Tel. 04841/81935 (evtl. auch einzeln)

Verk. Engine-Games: Gunhed, Liquid Kid, Salamander, N. Zealand Story. An Meistbietenden. Tel. 0211/462512 (verk. auch Super-NES mit Spielen)

Verkaufe Wing Comm. II für 50 DM und Elite Plus zu 40 DM. Tel. 0931/274698

Tausche Sega Master-System II gg. PC-Engine GT. SMS mit Sonic und Donald Duck + 2. Joypad, zahle max. 70 DM zu. Robert Hoch, Tel. 0941/37019 ab 16 h

Verk. wenig benutztes, jap. PAL Mega Drive + Soccer, Preis VB oder tausche gg. Super Grafx (mögl. PAL) oder CD-ROM für PC-Engine (evtl. Zuzahlung bei beiden Geräten). Tel. 06431/52789

Verk. Twin H., Blue B., Yaksa, Boxen, Sp. Harr., Pac L. Golf, suche Bomberboy, Gunhead, R-Type II, Gradius, Salamander, Parodius, CD-ROM, 100 % o.k., Thomas Langert, Haarther-Ring 2, 8621 Grub (kein Tel.)

Verk. PC-Engine (PAL-Vers.) mit 10 Games für 350 DM, z. B. Final Match Tennis, R-Type, Dungeon Explorer u.v.m., Tel. 02272/81428 (Dietmar)

Verk. PC-Engine + CD-ROM, 2 Pads, RGB-Booster inkl. 12 Module und 4 CDs, alles orig. verp., neuw., für 800 DM. A. Maier, Landshuter Str. 13, 8305 Ergoldsbach

Splatterhouse, Bomberman, Devilcrash, Final Match Tennis, Hana Nakatuka, Parasol Stars, Salamander, Ninja Spirit (nur Verkauf). Ch. Ehrbar, Hauptstr. 19, 8701 Frickenhausen

Verk. PC-Engine + TV-Booster (PAL. Scat) + 2 Pads + 9 Games, Bloody, Chase HQ, Dragon Sp., Vigilante, Thunder Bl., R-Type II, Doraemon, VB 350 DM. Suche günstiges Mega Drive. Tel. 089/703687

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Famicom, Gameboy, Gamegear, Lynx, Neo-Geo, kaufe ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine (RGB) mit 5 Spielen (z. B. Son-Son II, R-Type) für 450 DM. Tel. 09471/8867

Suche PC-Engine-Cards, z. B. Bomberman, Devil Crush, Bonks Revenge, zahle Spitzenpreise (mehr als NP), gebe viele Cards ab, tausche auch. Tel. 02156/8193 (suche PC-Engine GT)

Tausche mein Mega Drive (+ 5 Module) gg. PC-Engine GT (Handheld). Tel. 02602/2959

Suche HU-Cards, tausche auch, bin auch an älteren Spielen interessiert und zahle bei Ankauf faire Preise. Tel. ab 18 h: 0251/665015 (fragt nach Manfred)

Kaufe, tausche, verk. Cards u. CDs für PC-E, verk. Gunhed, Splatterh. gg. Gebot oder tausche gg. Devil Crush + 1943, habe noch viele andere Cards zu tauschen oder zu verkaufen. Tel. 07031/24190

Verk. High-Score-Speicher, 3-Pl.- und 4-Player-Adapter, verk. Eng.-GT + Netzteil, suche dringend Devil Crush, Bomberman, 1943, 1941, Metal Stocker, evtl. Verrechnung mit GT. Tel. 07031/24190

Suche dringend Devil Crush, Bomberman, Bonks Revenge, Hatris, Jackie Chan usw., zahle für die Spiele bis doppelten NP. Tel. 02156/8193

Suche PC-Engine GT und dringend folgende Spiele: Devil Crush, Bomberman, Shanghai, Hatris, Bonks Revenge, Puzznic, Bonze Adventure, Sokoban, PC Gengin. Tel. 02156/8193

Verk. für PC-Engine: Thunder Blade, F1-Pilot, Tale of Monster, Bull Fight, Knight Rider, Dragon Spirit, Altered Beast, Bloody Wolf, Paranoia, Formation Armed F. Tel. 030/4013130

## Master System

Verk. "G-Loc" für 60 DM, Top-Zustand, tausche auch gg. a. Spiel, am liebsten gg. Sonic - The Hedgehog. Tel. 089/9578315 (Chris)

Verk. Master System für 150 DM mit 18 Spielen für je 60 DM, zum B. Golden Axe, Warrior, Psychic World, Shinobi, Cyber S., Tel. 0203/494247

Verk. Master System II mit 3 Spielen (Mickey, Sonic, Populous) für 300 DM. Geert Oeser, Tel. 0431/79601

Verk. Sega-Master-System + 19 Spiele + Light-Phaser, Control-Stick, Spiele (Wonderboy III, Cloud Master, Thunder Blade usw.), für 600 DM. Tel. 08171/61319

Verk. Master System mit 2 Pads, Lightphaser und 8 Spielen, alles 100 % o.k., Tel. 06569/361 (Patrick), Preis VB

Golden Axe Warrior 80 DM, R-Type, Tennis Ace, Impossible Mission, Alien Syndrom, Shinobi je 50 DM. Tel. 06204/76165 (Ralf) ab 18 h

Verk. Spiele für SMS: Captain Silver, Golvellius, Shinobi, Zaxxon III, Wonder Boy II, Zillion II, Alien Syndrom, After Burner für je 40 - 60 DM. Lars Koch, Tel. 04721/63680

Verk. SMS-Spiele: z. B. Ultima IV 75 DM, R-Type 45 DM, Wonder Boy II 40 DM, Super M. GP 40 DM usw., J. Gajewski, W-Steitz-Str. 36, O-6218 Bad Salzungen

Verk. SMS-Module: z.B. Rampage, Power Strike, Quartet, Pro Wrestling, Casino G. u. a. von 20 - 45 DM. Michael Sell, Schleizer Str. 9, O-6502 Gera (tausche auch gg. GB-Module)

Verk. Master System II + Alex Kidd I, Super M. GP, Bubble-Bobble, Moonwalker, RC Gr. Prix, für 300 DM (NP 540 DM), evtl. auch einzeln. Tel. 09081/5472 (Fax 24358)

Verk. 2 Mon. altes Sega-Master II mit 6 Spielen (Psycho Fox, Castle of Ill., Wonderboy II + III, Sonic, Alex Kidd, Shinoby World), NP 750 DM, jetzt für 380 DM. Tel. 02161/13178

Tausche SMS-Spiele, habe über 40 Spiele (z. B. Sonic, Ph. Star), suche z. B. Dy Duke, A. of Aces, Parlour G., kaufe 3-D-Brille. J. Parnitzke, Hauptstr. 9 d, O-7321 Steina, Tel. 028/2719

## Mega Drive

Suche günstiges Mega Drive!! Tel. 02222/4056

Gamer braucht Nachschub!! Suche gute, alte und neue MD-Spiele (z. B. Quackshot, Axe I + II, EA, Mickey I und II). Ralf Keufen, Wollstr. 9, 4154 Tönisvorst 2, 02156/7042 nach 19 h

Verk. Sega Master System + 5 Spiele + 3 Joys, World GP, Alien Syndrome, Tennis Ace, Global Defense, Trans Bot, alles 9 Mon. alt. Tel. 05452/2820 (erreichbar ab 18 h)

Suche Mega-CD-ROM und CD; Mega Drive-Module, z.B. Roadrash, Wonderboy, Streets of Rage usw., biete Module (tausche auch). Tel. 02156/8193

Verk. Hellfire 60 DM, Aeroblaster 60 DM, Strider 55 DM, Raiden 60 DM; für Super Famicom: Gradius III 60 DM, Final F. 80 DM, Super Mario World 85 DM. Lynx mit 3 Spielen 190 DM. Tel. 09872/8159

Tausche SMD-Module!! Habe World Cup, Hellfire, Super M. GP, Mystic Defender u.v.a., suche Gynoug, Aleste, Sonic, TF III, Phelios, El. Master u. a., Tel. 0871/273625 (Chris)

Verk. Sega Mega Drive (RGB) mit 6 Top-Spielen, z.B. Golden Axe II, Mickey M., Sh. Dancer usw., für nur 560 DM. Fragt nach Chris. Tel. 08561/5498 ab 18 h

Suche Musha Aleste, biete 2 Spiele dafür, Truxton und Battle Squadron, beide mit dt. Anleitung. Tel. 02371/30308 ab 19 h, Thomas

Suche Super Famicom + Spiele. Kaufe oder tausche gg. Megadrive mit 15 Top Games (z. B. EA-Hockey, Mercs II...). Tel. A-03182/8250 (Josef)-Austria

Verk. Megadrive mit 15 Top-Modulen, z. B. EA Hockey, Mercs, Musha, Quackshot oder Tausch gg. Super Famicom + Spiele, zahle auch drauf (VB 1500 DM) Austria, Tel. 03182/8250 (Josef)

Verk. und tausche MD-Module: Super M. GP, Out Run, Fantasia, Thunder Force II, James Pond, Twin Hawk. Bei Kauf St. 50 DM. Jochen Apelt, Aschaffenburger Str. 195, W-8758 Goldbach

Verk. fast neuen Mega Drive mit Japan-Adapter und dem Spiel Altered Beast für 299 DM. Budokan und The Revenge of Shinobi für je 40 DM. Tel. 089/185130

Verk. für Mega Drive EA Hockey (dt.), Shadow Dancer, Magical Hat, o. tausche gg. Super Famicom-Module. Bojan Krstulovic, Morassistr. 24, 8000 München 5, Tel. 089/221621

Suche: Alex Kid 1 + 3, Ghostbusters, Rambo 3, Mystic Defender, Super Hang On, Truxton, Space Harrier, Scheer, zahle 30 DM pro Modul. Tel. 0821/741418 ab 19 h (Günther)

Verk., tausche MD-Games: Gynoug, Thunder Force III, Streets of Rage, Shining in the Darkness, suche Devil Crash u. a., Tel. 089/7593427

Tausche/kaufe/verkaufe MD-Games: habe Cyber, Sonic, B. Force, G. Axe, S. o. Verm., B. Tank, EA, Populous, Budokan, J. Madden, S. o. Rage. Telefon 09343/2532 (Steffen) ab 18 Uhr

Verk. o. tausche für MD: Wonderboy III, Arrow Flash, Strider, Hellfire, Zero Wing u. a., sowie div. GB-Module. Jens Thiel, 02681/4986

Tausche und kaufe MD-Module, zahle pro Modul 30 - 40 DM. Tausche Thunder Force II gg. Axis, habe auch noch S. Thunder Blade u. Fatman. Tel. 02941/65306 (Harald)

Suche, tausche, verk. Module für Super F., Mega-Drive und Game Gear, auch ganze Bestände. Tel. 02855/18582 von 14-20 Uhr, Jürgen

Kaufe, verk., tausche alles für PC-E., Mega-Drive, Famicom, GB, Gamegear, Lynx, Neo-Geo, kaufe ganze Bestände. Telefon 089/1403732

Tausche Spiele für Mega Drive, suche bes. Winter Challenge und Quakshot. Tel. 06568/892 (Thomas) von 14.30 - 18 h

Verkaufe Sonic für Mega Drive für 50 DM. Telefon 07146/41442

Suche MD-Module: Tiger Heli, Devil Crash, Ghost'n Gouls, Out Run, NHL, Sonic, Quak Shot, Shinobi, Road Rash, zahle je Modul 50 DM. Tel. 07171/65816 ab 21 Uhr

Verk. Magical Hat, Ghostbusters, PS III, D. Duke, Fairy Tale, E-Swat, Kings Bounty, Airwolf, Sonic, Shining in the Darkness, Hellfire, Might & Magic. Tel. 02428/2901

Wer hilft mir bei Will Harveys the Immortal?? Kleines Geschenk als Dank. Tel. 0631/40885 ab 21 h

Kaufe, verk., tausche Mega Drive-Sspiele. Suche Streets of Rage u. NHL-Hockey, habe Rev. of S., Last Battle u. Golden Axe. Tel. 07951/41950, Sven

Sonic, Super Shinobi u. a. Verkaufe, kaufe, tausche. Romeo Rakow, H.-Duncker-Str. 3, O-7513 Cottbus, Tel. 0037/59/538479

Verk. für Mega Drive Wonderboy V, Thunderforce III, E-Swat, Elemental Master, Shadow Dancer, einzeln oder zus. für 200 DM. 0911/288471 (habe auch Famicom)

Verk. wegen Doppelschenkung ein orig. verp. Mega Drive inkl. Altered Beast, 1 Spiel extra, für nur 300 DM. Tel. 07391/3812 ab 17 Uhr

Verk., tausche Module für MD, MS, SF, GB. Habe D. Duck u. Mouse, F. Fight, Pilotwings usw., suche M. Mouse III sowie Spiele auf CD, Mega-CD. Tel. 07151/32132, Sebastian

Kaufe, verk., tausche MD-Games: Habe: G. Busters, E Swat, Sonic, Spiderman, G. Ground, F. Force, Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, verk. f. VCS 2600 3 Games für 40 DM. Tel. (O) Halle 45768

Verk. kaufe, tausche Konsolen + Spiele für Mega Drive, Super NES, PC-Engine, Gameboy und Gear, suche Castlevania II (GB) + IV (SF) Squadron etc. Tel. 04627/1618 ab 18 h (Stefan)

Verk. Mega Drive-Module: Moonwalker 50 DM, Strider 60 DM, Ghostbusters 40 DM, Donald Duck 80 DM, El. Viento, 70 DM, Super M. GP 70 DM. Tel. 07821/52322

Verk. Mega Drive mit 2 Joypads und 21 Mod., z.B. Shining in the Darkness, Sonic, Shinobi, Shadow Dancer, Preis VS, auch einzeln. Tel. 0851/54505

Sega Mega Drive mit 12 Spielen (Fantasia, Batman, Mickey Mouse I ect.) und 2 Joypads, Zub., nur 650 DM. Tel. Di, Mi und Fr. ab 19 h: 0214/76247 (Peter)

Tausche, verk., kaufe Mega Drive-Games, habe Sonic, EA Icehockey, Shadow Dancer, E-Swat; suche Afterburner II, PS II u.a., suche auch Action Replay. Tel. 05037/2854

Tausche, ver(kaufe) MD-Module, habe S. ReEal Basket, Shining, Populous, S. Shinobi usw., suche Speedball II, J. M. Football, Immortal u. a., Gradius 3- CD. Tel. 0791/43611, Stefan

Verk. Mega Drive + 8 Top-Module (Sonic, Shinobi, Moonwalker, Outrun usw.) für 800 DM. Pflug Carsten, Kurt-Pavel-Str. 90, O-7500 Cottbus, Tel. 0359/33419

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Tausche/verk. Mickey Mouse I, Wonderboy III, Fire Shark, Wardner, Super Shinobi. Tel. 05371/57949 (Erol)

Verk. Mega Drive (Jap.-Vers.) mit 2 Spielen (Super Shinobi, E-Swat) für 350 DM. Tel. 07165/8974, Mathias

Tausche Last Battle und Altered Beast gg. E-Swat und Musha Aleste. Tel. 06195/4676, Manuel

Tausche GB + 5 Spiele, 4 NES-Module, NES-Joystick, Advantage gg. Game Gear mit mind. 2 Spielen oder 5 - 15 Mega Drive-Spielen, je nach Sprache: dt. od. japanisch. Kaufe MD-Games!! Tel. 040/6012176

Verk., tausche Quackshot, Wonderboy III, S. Dancer. Verk. auch 4 NES-Module, GB + 5 Spiele. Suche Game Gear, MD-Games, Game Gear- Gerät. Verk. NES Advantage-Joystick. Tel. 040/6012176

Verk. Shining i. Darkn., Street of R., M. GP, Quak Shot, Sonic, J. Madden-Football, The Immortal. Tel. 0911/640704 ab 19 h

Schweiz!! Suche das Mega CD-ROM zu einem günstigen Preis. Meldet Euch bei Roland, Tel. CH-053/244063

Double Trouble — Sega Mega Drive Club !! Biete Konsolen-Freaks ein informatives Zuhause. Gut Leben hat einen Namen: Double Trouble!! Tel. 030/6849816

Verk. od tausche 2 MD-Spiele: Fantasia u. Forgotten Worlds gg. Mickey I, beide Spiele 120 DM, 1 Monat alt, mit Anleitung. Einzeln: Fant. 65 DM, Forg. Worlds 55 DM. Tel. 04331/31633

Tausche Mega Drive-Module Shadow Dancer und Ph. Star 3, tausche auch Game Boy-Spiele. Tel. 04261/63674 ab 18 h

Tausche, kaufe, verk. MD-, PC-E-, Famicom-, NES-, GB-, Neo Geo- Module + Amiga-Originale. Biete 1 MD-Game für Ph. Star II- Hintbuch, 1 Woche leihweise. Tel. 06126/4709

Verk., kaufe, tausche Mega Drive-, Gameboy-, Super NES-Spiele, verk. GB mit Spiele, Preis VB. Suche billig Neo Geo-Spiele, verk. PS 2 (MD) zu 85 DM. Tel. 07541/51360 14-21 h

Verk. World Cup Italia '90, Team World Cup und S. M. GP, tausche auch, für jeweils 70 DM VB, verk. außerdem Nigel Mansells GP für A 500, nur 20 DM. Tel. (Köln) 8902774

Verk. MD-Spiele: Populous und Revenge of Shinobi für je 65 DM, WC Italia '90 50 DM, Altered Beast 30 DM. Jörg Braungardt, Johann-Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Verk. fast unbenutztes jap. Mega-Drive, auf dem auch dt. Module laufen, incl. Netzteil und Joypad, alles 100% intakt, für 300 DM. Tel. 02129/50246

Tausche mein EA-Hockey (dt.) + Hellfire (jap.) gg. Shining in the Darkness (100 % o.k.). Nur München, Tel. 089/7003445 (schnell, auch C-64 Spiele (D+K) billig!

Verk. Road Rash, F 22 und Budokan, alles europ. Vers., je 50 DM. Tel. 05241/54808, Andreas Strothmann

Verk. für MD: XDR 20 DM, Space Gamola 40 DM, MS-Adapter 50 DM, für MS R-Type 40 DM, Alex Kidd i. M. World 30 DM + Porto, keine VB. Tel. 069/373956 Ralf, suche billig Ballergames

Tausche MD-Games, habe: Fighting Masters, Shadow of the Beast, Verytex, Jewel Master, Magical Hat, Herzog 2, Ghostbusters. Tel. 05864/780 von 19 - 20 Uhr

Tausche MD-Games: suche Phantasy Star III, Fatal Rewind, Mercs, Arcus Odyssey US, Winter Challenge, EA Hockey, CD-ROM. Tel. 05864/780 von 19 - 20 Uhr

Verk. Mario Bros 3, Master System- und Mega Drive-Spiele, billig, Chessmaster/Game Boy. Verk. NES und Master-System-Converter. Tel. (nur Mittwochs) von 18 - 20 h: 07743/1007, Patrick

Tausche, kaufe Game Gear-, MD-, S. Famicom-, GB-, NES-Module, suche Master-System-Adapter für MD und Game Gear, TV-Tuner, suche auch MS-Module. Tel. 08020/894 (Fabian)

Achtung!! Verk. Mega Drive mit 20 Spielen für 1800 DM. Tel. 089/7557006 ab 19 h, fragt nach Benny

Schweiz!! Master-System und Mega Drive-Spiele zu verk., Ultima IV, Golvellius, R-Type, Phantasy-Star I + II, E-Swat, Gynoug u.v.a., Preis SMS 20 - 30 sFr, MD 40 - 70 sFr. Tel. CH-031/9911956

Verk. oder tausche Rings of Power 85 DM, habe auch noch andere Spiele zu verkaufen oder zu tauschen (z. B. Wrestle War, Super Hang on, Strider). T. 0281/43631 (Mo-Fr. ab 17)

Tausche C 64 II, 1541 II + 2 Joys, Box, 60 Disks, z.B. Turrican, Hefte, 64er, PP + PT, Bücher, 1/2 Jahr alt, 100 % o.k., gg. SMD + 4 Spiele, z. B. Sonic, Quakshot. Enrico Hoffmann, Stolzestraße 12, O-5900 Eisenach

Verk. Mega Drive mit Sonic, Streets of Rage, Alien Storm 2, Profi Joystick, alles fast neu, 490 DM VB. Tel. 07731/62721 bzw. 07731/67286 (Andreas)

Suche Mega Drive — zahle ca. 200 DM, für Spiele ca. 50 DM (Sonic). Tel. 05283/8697 (suche auch Game Gear-Spiele, zahle 40 DM) ab 14 h

Suche ständig gute Spiele für das Mega Drive, ich bevorzuge Simulationen, Rollenspiele und Prügelspiele. Tausche und kaufe. Tel. 06438/6831

Tausche für MD: Th. Force, Aleste, Strider, Aero Blaster, Forg. Worlds, E-Swat, Altered Beast; suche Budokan, Road Rush. Tel. 02171/45633 bis 23 h

Verk. Sega Mega Drive, Zub. + 15 Module; verk. Sega Master + 6 Spiele, verk. auch Game Gear. Tel. 0431-641670

MD-Games, nur Tausch, z. B. J. Madden 92, Klax, Wolfiev, J. Pond II u.v.a., suche z. B. Devil Crash, New Zealand Story, EA Hockey, Winter Challenge. T. 02331/330880 bis 22 h, Thomas

Verk. dt. PAL-Mega Drive + 7 Mon. Garantie, Arcade-Stick, Japan- Adapter, Sonic, Street of Rage, alles 100% ok., Preis VB. Tel. 07243/66514

Tausche für Mega Drive: Thunder Force III, Super Thunder Blade, Alien Storm, Dick Tracy, Mystic Defender. Suche Batman, Aleste, Budokan usw., Andre Daniel, Holsteinische Str. 56, 1000 Berlin 31

Verk., kaufe, tausche Mega-Drive-Games, habe Sonic, Wonderboy 5, M. Maus, suche Super M. GP, Quack Shot, Afterburner... Tel. 09335/275 ab 14 h (Hermann)

Tausche Whip Rush, Ghostbusters u. New Zealand, suche Toejam, Road Rash und World Cup, nur im Kreis FFB. Tel. 08142/12622 von 16-21 h, nach Martin fragen

Verk. Shining i. the Darkness, 75 DM, Feary Tale- Adv. 50 DM, Master System: Lord of Sword 35 DM, Ph. Star 60 DM, Dark Crystal 50 DM. Tel. 0451/85466 zw. 18-20 h

Suche dringend Musha Aleste, S-Shinobi, After Burner II, Galaxy Force, biete bis 50 DM/Stück. Bitte erst nach 18 h anrufen, 0561/68430, fragt nach Antonio Schaeffer

Super-Angebot!! Verk. Shining in the Darkness für 85 DM, S. Shinobi '90 (D Vers.), Aeroblasters 55 DM, M. Mouse I 50 DM, Strider 45 DM, Alienstorm 50 DM, Th. Force 50 DM, Hellfire 40 DM, tausche auch. Suche Ph. Star I + II, The Immortal, J. Madden Football '92. Tel. 06624-8404 (Andre)

Verk. Mega Drive (RGB) mit 2 Joypads + 12 Games (S. Shinobi, Thun. Force III, EA Ice., Long Raiser, Sonic, Mickey, T. Heli, E-Swat, Herzg II, Streets of Rage). Preis VS. Tel. 0561/4911690

Tausche Mega Drive-, Gameboy- und PC-Spiele. Habe: S-Aleste (CD), E-Evans (CD), WB 5, Blades of Steel, Civilisation, suche: Indy IV, CD-Spiele, kaufe SF oder Neo Geo. Heiko, Tel. 04936/7036

Verk. Mega-Drive (7 Mon. Garantie) + 3 Spiele, alles orig verp., für nur 390 DM + Versand. Steffen, Tel. 02204/63792

Verk. MD (dt.) mit Orig.-Verp. und 1 Pad, Jap.-Adapter, 1/2 Jahr alt, mit 21 dt., engl. und jap. Games, für 2350 DM. Tel. 040/4904136 ab 20 Uhr, Andre

Tausche NES (Wert 200 sFr) gg. SMD, zahle bis 150 sFr drauf. Angebote an: Timo Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-9122, Fax 031/540807

Verk. 20 Mega Drive-Spiele, Starflight, Sonic, Golden Axe II, Shining, Shido und viele weitere Tophits. Tel. 0711/3701816, Iris

Verk. Starflight, Aeroblasters, Shining, Sonic u. v. weitere Spiele, alles wie neu, zu Top-Preisen. Tel. 0711/3701816, Iris

Tausche: Alienstorm, Shadow Dancer, Sonic, Darius II, Populous, Super Hang On u.v.a., suche : Quackshot, EA Hockey, Aleste, John Madden, Aeroblasters u.a., Telefon 0209/396000

Verk: Mega-Drive mit engl. Chipsatz und 9 Modulen u. 2 Pads (Toki, Out Run, Golden Axe II, Hang On, Devil Crash, Ys III, Th. Force III), VB 950 DM. Tel. 08142/17369

Tausche od. verk. für MD: SD, Tiger Heli, Populous, Gynoug, suche: Super Shinobi, MM, Sonic, F-22 u.a., auch Ankauf. Tel. 07141/481632

Verk. MD-Spiele Might & Magic und Thunder Force III (beide am.) für jeweils 50 DM. Tel. 04931/7025 (Dennis) bis 8 h abends

Verk. Shining in the Darkn. (dt.) 90 DM, Gynoug, Sonic, T. Heli, Toe Jam & Earl 60 DM, Klax, Strider, Mickey I + II 45 DM, fast alles dt., H. Golletz, Lunochodstr. 95, O-3033 Magdeburg

Verk. Afterburner II, Spiderman 45 DM, Wonderboy III, A. Kidd, Crackdown, Zoom 30-40 DM, Alt B. 10 DM, alle deutsch. Tel. angeben, ich rufe zurück., H. Golletz, Lunochodstr. 95, O-3033 Magdeburg

Suche, tausche, verk. Spiele für Sega Mega Drive, PC-Engine, Super Famicom, Lynx, GB, suche PC-Engine, CD-ROM bis 300 DM und G-Gear bis 120 DM. Tel. 06126/3698

Verk.: S. Shinobi, Golden Axe 1, M. Mouse 1, E-Swat, Dynamite Duke, T. Force III, Hellfire, S. Dancer, von 20-57 DM, im Notfall auch Tausch. Tel. 06033/60207 Fred (Mega Drive)

Verk. Mega Drive Euro-PAL + 2 Joypads, 19 Games, z.B. Shinobi, Populous, EA Hockey, TF III, Turrican, Golden Axe, Mickey, VB 1200 DM. D. Wieckmann, Rüsdorferstr. 83, 2240 Heide, Tel. 0481/87330

Verk., tausche SMD-Game Fantasy Star II für 70 DM VB. Tel. 04193/77186 ab 19 h

Verk. Immortal, Barknuckle, Tiger Heli, Golden Axe II, Gynoug, PGA Golf, Alien Storm und andere Tophits. Tel. 0711/7970447 ab 20.4.92 ab 19 h

Tausche MD-Games: habe z.B. EA-Hockey, Shinobi, Afterburner usw., verk. auch MD mit 6 Games für 300 DM. Tel. 02572/4897

Suche Tauschpartner für Mega Drive-Spiele, mgl. in Stuttgart oder Umgebung. Tel. 0711/477979, Klaus verl.

Tausche, kaufe Spiele für Mega Drive, Game Gear, Famicom, habe: Saint Sword, Quack Shot, Axe, Battle, Big Run usw. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Suche und kaufe MD-Spiele: Musha Aleste, Fantasia, Double Dragon, Mercs, Super M. GP u.a., NES: Turtles II u.a., Tel. 0931/885946

Suche Spiele für Sega Megadrive bis 70 DM und für Game Gear bis 35 DM. Tel. 02822/52527

Tausche Master-Adapter für Mega Drive mit 4 Spielen gg. Atari Lynx oder Nintendo mit Spielen. Tel. 07022/48690 ab 18 h

Suche Spiele und Zub. für alle aktuellen Konsolen, verk. auch selber. Markus Feirer, Vossandern 1 c, 4250 Bottrop, Tel. 02045/7175

Tausche Lynx gg. 3 MD-Games, suche Neo-Geo + Games. Verk., kaufe, tausche Games für Mega Drive, Famicom, CD-ROM, MD. Tel. Austria: 043/07752/65504

## Game Boy

Verk. NES + Zub. + 1 Extra-Joystick + Duck Tales und Bad Rcer für 200 DM und GB + Zub. + NFL-American-Football + Mission C + Solarstriker, für 250 DM. Tel. 0761/800904

Verk. Dr. Mario, Tetris, Kwirk, Quix, Solar Striker (Verk. auch einzeln). Thomas Engler, Bläsigweg 9, 7860 Schopfheim 2, Tel. 07622/6323 (pro Spiel 30 DM)

Verk. Gargoyles Quest, Pinnball und Kwirk für je ca. 40 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 089/8416594 (Angela)

Game Boy mit Bard, Simpsons, Spider Man, Kung Fu, Turtles, Solar Striker, Motocross, Burai Fighter und Gargoyles Quest. Tel. 08142/54969

Verk. GB + 7 Spiele (F1-Race, Tetris, Nemesis, Fortress of Fear, Golf, SML, Gargoyles-Quest), alles 100 % i.O., VB 350 DM. Jens Bohot, O-7980 Finsterwalde, Klingmühler Eck 14

*** Suche und tausche Gameboy-Spiele *** Martin Lochmann, Münchenerstr. 7, 6080 Groß-Gerau, Tel. 06152-39166, Fax 83427

Kaufe/tausche Game-Boy-Spiele. Suche vor allem Probotector, Choplifter II, F. F. II, Turrican und Mickey, zahle gut, habe 23 Spiele. Tel. 06781/42719

Tausche GB-Module, habe z. B. Ghostbusters II, Super RC pro AM, Chase H.Q., suche z. B. Mickey Mouse, Dragons Lair, Battle Toads und viele andere. Tel. 05223/13638 (Mirco) ab 18 h

Verk. Castlevania, Quarth, Solomons Club zu je 35 DM, und Simpsons und Double Dragon II zu je 45 DM. Tel. 06241/56316

Tausche GB kpl. mit 4 Spielen gg. die Master System-Module Moonwalker, Thunderblade, Summergames. Andreas Dechant, Karwendelstr. 13, 8100 Garmisch-Partenkirchen

Suche Tauschpartner für GB, habe Dr. Mario, F1-Spirit, Castlevania, Tennis, Golf, Quarth, Boxxle, Spiderman u. a., suche alles, was gut ist, alt und neu. Tel. 07453/6144

Verk. GB mit 3 Spielen (Tetris, Tennis, Solarstriker) für 1000 DM. Tel. 030/805089

Suche Spiele für NES, Games Boy und Game Gear. Bianca Wuchter, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

Suche: Castelian, Choplifter II, GB-Wars, Tailgator, F1-Spirit, Final F II & Adv., biete dafür Final F. I, Parodius, Gargoyles Quest, Rockman (Megaman), Mario. Tel. 04181/6940

Verk. Game-Boy-Spiele: Gargoyles, Bugs Bunny, Spiderman und Paperboy, für 30 DM, und WF Superstars, Castlevania, Bart Simpson und Ghostbusters für 40 DM. Tel. 05139/6711

Verk. Solarstriker, Pinball, S. M. Land, Alleway je 30 DM, Top Zustand, m. dt. Anl., Brief an Tobias Bierschenk, 6382 Friedrichsdorf 1, Taunusstr. 146

Verk. GB mit Zub. + 5 Spiele mit Anl. und 4 neue Akkus für 300 DM. Tel. 07181/42972, Daniel

Suche das Spiel WWF Superstars, zahle bis zu 40 DM. Tel. 0231/239217, Bartosch

Suche Gameboy-Modul - Gamboy-Wars - biete 100 DM. Tel. 02739/2714 (nur Wochenende)

Verk. Game Boy mit 12 Spielen, Carry All und Game Light, Netzteil, L.F-1-Race mit Adapter, Quix, Turtles, alles für 650 DM. Anruf unter 040/6403613 bei Robert Kaiser

Verk. Ducktales 35 DM, Op. C (Probotector) 45 DM, Solar Striker 25 DM, Nemesis, Bubble Bobble 35 DM, tausche ggf. Parodius, alles mit Verp. + Anleitung. Tel. 06101/47535 ab 19 h

Ich verk. für GB folgende Spiele: Super Mario für 25 DM, Golf für 25 DM und Dr. Mario für 25 DM, alles zus. nur für 70 DM. Tel. 02191/52806, David Rahn

* WANTED !! Gamebay-Module !! WANTED !! Kaufe alles bis 25 DM pro Modul. Angebote an Michael Seiler, Hauptstr. 66, 7332 Eislingen, Tel. 07161/817799

Verk. Castlevania-Adventure und Garg. Quest für je 48 DM und Motocross für 35 DM. Ruft mich Mo - Fr. von 16 - 18 Uhr an: Tel. 02421/65342 (Matthias)

Verk. GB mit 13 Spielen, alles 100 % o.k., 769 DM, Preis VB. Evtl. einzeln. Tel. 07733/7667 (fragt nach Sascha), bitte erst ab 16 h

Verk. neuw. Terminator II für Game Boy. Allan Dussmann, Kolpingstr. 5, 8758 Goldbach, Tel. 06021/54147

Tausche GB + Megadrive-Module, habe F. F. II, Rockman usw., Megadrive: Truxxon, Moonwalker, Elemental M., Insector X... Tel. 07825/5662 (auch Amiga-Originale)

Verk. GB mit 12 Spielen (F-1-Race, All Star Challenge, WWF...) und 4-Spiele-Adapter, Batterien und Koffer für nur 395 DM, NP 800 DM. Tel. 0821/528121, Sascha

Suche das GB-Spiel "Bases Loaded", zahle sehr gut, bitte nur schriftliche Angebote an: Ralph Siegle, Eichendorffstr. 54, 7300 Esslingen

Hilfe!! Wer tauscht seinen Game Boy mit 3 oder mehr Games gg. mein Atari 2600 mit 14 Games? Dringend !! Tel. 04851/2535 (Martin)

Tausche GB-Spiele Fortress of Fear, Motocross oder Spiderman, alle 100 % o.k., gg. SML, Days of Thunder oder Nemesis, 100 % o.k., oder ähnliche, Tel. 05461/64289 (Daniel)

Verk., kaufe, tausche GB-Module. Telefon 07429/766

Verk. 5 GB-Spiele und Gamelight für 250 DM, oder auch einzeln, kaufe bar. Suche für GB und NES Spiele, zahle 25 bzw. 70 DM. Tel. 08634/8989

Verk. GB mit 3 Spielen )Tetris, Batman, Alleway). Sofort melden. Tel. 041/992416

Verk. GB mit den Spielen F1 Race, F1 Spirit, Castlevania II usw., sowie leicht def. Accu + Game Light. Nur als Set zu verk., Tel. 06325/6279

Tausche GB mit 6 Spielen (z. B. Fortress of Fear, Choplifter II, Kung Fu Master) gg. Sega Games Gear mit 2-3 Spielen, alles 100 % o.k, Sascha Werner, Tel. 07148/4781 oder 7844

Verk. GB mit 7 Spielen, Akku, 4-Spiele-Adapter und Game Light für lächerliche 350 DM. Tel. 0211/412842 (verl. Markus) ab 14 h

Verk. GB mit 6 Spielen (Revenge o. the Gator, Bad'n Rad, S. Mario Land, Tetris, Motocross, Chess Master), Lupe mit Licht, Netzgerät. Tel. CH-061/6916370 (wenn mögl. nur in der CH) (Basel)

Suche Blades of Steel, F1-Race, Simpsons und T2, tausche gg. Sword of Hope, NBallstar Chall., Double Dragon, zahle auch guten Preis. Tel. 089/6011805, Oliver

Verk. GB zu 90 DM, Kwirk II 25 DM, Akkupack 35 DM, F1 + Adapter 35 DM, Castlevania II 35 DM, RC Pro Am 35 DM, Nemesis 30 DM, Daed Opus 30 DM, Alleyway 25 DM und Quix 20 DM. Tel. 06101/47535

Kaufe und verk. GB-Module (auch in gr. Mengen), tausche SF-Module. Tel. 05108/5636

Verk. 1 Gamelight und Spiele (Super Mario 20 DM, Castlevania II 50 DM, W. C. 40 DM, Choplifter II 40 DM, Alleway 20 DM, Ray Thunder 50 DM, P. Tank 40 DM. Tel. 08054/685

Verk. neuw. GB-Spiele mit Anl. u. Verp., z. B. Turrican, Nemesis, Ishido, Dr. Mario, Loopz, Double Dragon, R.C. Pro-Am, Solarstriker u. a., Tel. 06158/4478

Suche Popeye für den Game Boy, zahle gut. Tausche auch andere Spiele. Tel. 0731/81704

*** Game Boy *** Suche für den GB die Spiele Quix und Garg. Quest für ca. 30 - 40 DM. Tel. 09521/5758 (verl. Michael)

Verk. Final F. Legend (+ Komplettlösung) und Turtles I + R-Type. Preise 30 - 52 DM incl. Porto. Tel. 07724/7656 Stefan, auch Tausch

Suche: Game Boy Wars zu ca. 60 DM. Tel. 06181/252390 (Christian)

Verk./tausche Spiele für GB und Mega Drive. Telefon 06144/8713 ab 15 h

Verk. GB + Case-Boy + Adapter + 6 Spiele (Tetris, Castlevania, Bomber, Gargoyles, F1-Race, Mario), alles 100 % o.k., VB 360 DM oder Tausch gg. Game-Gear. Tel. 0561/66030

Verk. NES mit Super Mario Bros. III für 170 DM, GB mit Tetris und Netzteil und Akku für 130 DM. Tel. 0631/16359, Alex

Kaufe Spiele für den GB bis 20 DM, 100 % o.k., und Spiele für den Game Gear, bis 30 DM, 100 % o.k., nur schreiben an: Maros Dzadon, Forsythenstr. 7, O-8038 Dresden

Verk. GB + Tetris, Accu-Pack, Lightmax, 9 Super-Spiele (durchschn. 26 DM pro Spiel), nur zus., Preis 450 DM, Top-Zustand. Tel. 08669/36213 (Mo - Do ab 17 h)

Verk.: King o. the Zoo, suche: Duck Tales, Batman, Bubble Bobble, Roger Rabbit, Bugs Bunny und Gremlins (Tausch mgl.). Tel. 07051/40641 (Bertil)

Tausche, kaufe GB-Spiele, zahle bis 30 DM. Telefon: 05971/53287 ab 18 h

Verk. Gargoyles Quest und Double Dragon für je 30 sFr, schreibt an Timo Hofmann, Breitägertensir. 22, CH-3122 Kehrsatz, Fax 031/540807

## Game Gear

Verk. GG, 3 Mon. alt, orig. verp., mit Colums, Wonderboy und C. Illussion - nur kpl. Preis VB. Thomas Fix, Hauptstr. 1, 7612 Haslach

Verk. Castle of Ill., Shinobi, Sonic und Dragon Cristal, tausche evtl. auch gg. gebr. Master System II. Peter Lindner, Kaiser-Franz-Josef 20, A-4820 Bad Ischl

Verk. 100 % intaktes Game Gear inkl. 4 100 % intakten Spitzen-Spielen (Woody Pop, Pacman, Columns und Penga) für nur 285 DM. Tel. 02129/50246

Verk. Sega-Game Gear, 7 Mon. alt, Shinobi, Donald Duck, 2 x G. Loc, Griffin, Columns, GG-Tasche, für 420 DM. Tel. 09172/1833 von 17 - 18 h (Jürgen verl.)

Game-Gear Tauschpartner gesucht!! Habe viele gute Module, auch Mastersystem möglich. Schreibt noch heute an: M. Kipp, Roonstr. 8, 3200 Hildesheim

Möchte NES mit 5 Super-Spielen (z.B. SMB II, Silent S., Dr. Mario) gg. Game Gear mit Spielen tauschen. Angebote an: K. Ludwig, Rotkamp 22, O-1093 Berlin

Tausche Wonderboy gg. Donald Duck und Sonic The Hedgehog gg. Ninja Gaiden und Shinobi gg. Super M. GP. Tel. 08221/5655

Verk. G.G. mit 9 Top-Games (Shinobi, Micky, Donald, Sonic, Aleste u.a.) für 499 DM VB, oder tausche gg. PC-Engine RGB mit Gunhed, Devil Crush u. a., Tel. 05205/70452

G.G.: Tausche, verkaufe Sonic, Shinobi, Mikkey M., M. GP, G-Loc, Wonderboy, Master-System-Adapter, billig. Suche: Ninja Gaiden, W. C. Leaderboard. Tel. 06243/5550

Verk. Gamegear mit Netzteil und vier Spielen (Shinobi, Outrun, G-Loc, Columns) für 250 DM. M. Sauermann, Ginsterweg 47, 85 Nürnberg 30, Tel. 0911/546242

Verk. GG incl. Netzteil, Master Gear-Adapter und über 10 Spielen (Sonic usw.), Preis 555 DM, alles orig. verp., Tel. nach 16 h: 0511/561753

Suche Spiele für NES, GB und Game Gear. Bianca Wuchterl, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

## NES

Verk. NES mit 7 Spielen in Top-Zustand für 200 DM und tausche Quackshot (Mega Drive) für EA Ice Hockey. Tel. 0214/49721 ab 19 Uhr (Sascha)

Verk. für NES: Megaman 55 DM, Faxanadu 45 DM, Blob 45 DM, Duck T. 60 DM, Turtles 50 DM, World Cup 45 DM, SMB III 60 DM, Tetris 30 DM. Tel. 07271/51751, Stephan

Verk. NES mit Super Mario und Gradius zum Super-Preis von 220 DM, verk. Turrican (Amiga) für 20 DM, suche Super Famicom unter 400 DM. Tel. 0221/602137

Verk. Nintendo Super-Set incl. Super Mario Bros III und The Battle of Olympus für 450 DM VB. Gromes Christian, Neckarstr. 209, 7000 Stuttgart 1

Verk. od tausche NES-Spiele: Marble Madness, A. Boy and his Blob, Blades of Steel. Tel. 06625/7110, Christian

Super Gelegenheit! Biete NES mit 11 Super-Spielen: Fitness-Center, Silent S., Top Gun II, S. Mario III u. a., alles 100 % o.k., zum Verkauf an. Tel. 08821/52425 ab 19 h

Verk. od tausche NES mit 5 Spielen (M. Tyson, J. Chan, SMB I + III, Super Off Road) für 350 DM oder tausche gg. Sega Mega Drive mit mind. 4 Spielen. Tel. 0221/585257

Verk. NES mit 1 Spiel und Advantage Joystick für läppische 180 sFr, alles Top-Zustand. Schreibt an T. Hofmann, Breitägertenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz

Verk. NES: 1 Advantage u. 1 Joypad mit 12 Spielen (Mario III, Zeda I u. II, Dr. Mario, Low G-Man, Faxanadu, Tennis, Gauntlet, Rad-Racer usw.) für 750 DM. Köln, Tel. 0221/731547

Verk. NES mit 11 Spielen, z. B. Bros III, Turtles, Ghostbusters II u. v. mehr, inkl. Zapper, für 680 DM. Schreibt an Simon Theilmann, Am Entengrund 14, 2903 Bloh

Suche Mega Man II und California Games. Biete Zelda II und Top Gun II. Tobias Ruthke, Barbyer Str. 47, O-3310 Calbe (Saale)

Verk. World Cup mit allen Codes für nur 60 sFr. Tel. 004153/392544 (Michael) ab 19.30

Tausche Faxanadu und Battle of Olympus, sowie Indiana Jones and the Temple of Doom (Amerik. / Japan). Marc Lanser, Kielmannseggstr. 34, 2000 Hamburg 70, Tel. 040/6563549

Schweiz!! Tausche, kaufe Super Famicom-Module, auch PC-Engine- Module. Tel. 01/8140134, Thomas Landolt, Birkenstr. 16, CH-8302 Kloten (habe auch CD-ROMs)

Verk. NES-Spiele: Simons Q., Faxanadu, Castlev., Metal Gear, Low G-Man, Total Rec. für 50 DM, A Boy and his Blob 40 DM, Turtles, Double Dragon II, Bayou Billy 60 DM. Tel. 0731/60626 (Wolfgang) ab 18 h

Verk. NES-Games: Zelda I + II, Faxanadu, Kid-Icarus, Metroid, Castlevania II je 50 DM, The Guarian, Legend Battle of O., je 45 DM, NES Advantage 60 DM. Tel. 07930/1790

Kaufe, verk., tausche Nintendo NES, Super Famicom, Super NES, Mega Drive, CD-ROM, Master System, PC-Engine, Spiele und Konsolen. Tel. 0561/780220 (Thomas verl.)

Verk. 10 NES-Spiele (Europa) preisgünstig. Meldet Euch bei Jan Patrick, Tel. 05156/8889





Tausche NES-Spiele, habe z. B. Turtles, Top Gun, Zelda II, suche z. B. Total Recall, Airwolf, kaufe Gameboy-Spiele. J. Parnitzke, Hauptstr. 9 d, O-7321 Steina, Tel. 021/2719

Suche Spiele für NES, GB und Game Gear. Bianca Wuchterl, Hinterstr. 16, 3590 Bad Wildungen

## Lynx

Verk. Atari-Lynx + Netzteil, California Games, Blue L., für nur 200 DM inkl. Versandkosten. Alex Holland, Ruhrtalstr. 41, 4300 Essen 16

Verk. Seaga Master und 3 Spiele (Am. Baseball, Super Tennis, Transb.) für 120 DM, verk. auch Atari Lynx II + 5 Spiele (Shang, Chips, Blue L.) für 350 DM, tausche auch. Tel. 06173/67367 (Dirk)

Verk. Atari Lynx (neuw.) mit 3 Spielen und Netzteil, 100 %ig o.k., Preis VB 250 DM. Tel. 04283/1525 (Philipp)

Verk. Lynx-Spiele mit Anleitung: Chip's R., Electrocop, Warbirds, Rampage, Gates of Zendocon, Ms Pac Man, Viking Child, zu je 40 DM. Telefon 0211/213302 (Marius Burgmer) ab 17 Uhr

Verk. Atari Lynx mit Netzteil und 4 Spielen (Pacman, Electrocop, Blue L., California Games) für 300 DM. Tel. 05069/6042

Tausche Lynx-Game Paperboy gg. anderes Lynx-Game. Schreibt an Adam Kopacz, 7800 Freiburg, Kybfelsenstr. 47

Verk. Atari Lynx mit Electrocop, Klax und Netzteil für 175 DM. Suche auch Tauschpartner für GG-Spiele. Tel. 05202/2076

Verk. Atari Lynx mit 5 Games, Sonnenschutz und Netzteil, NP 650 DM, jetzt für 450 DM abzugeben. Tel. 0211/588614

## Super Famicom

Tausche Famicom mit 8 Spielen gg. Neo Geo mit Card Nam und Magician Lord + Joystick, gebe noch ein paar Mega Drive-Spiele dazu. Tel. BTX 06126/4709

Tausche, kaufe, verk. Super Famicom-Games, habe 14 Module. Listen mit Preisen oder Tauschvorschlag an: Peter Klein, PF 35, 3501 Edermünde 1

Super NES-Game Final F. II + kpl. Super-Grundgerät mit 1 Spiel zus. für 690 DM, auch einzeln (2 Mon alt). Tel. 05608/4619 (Lars Weide)

Verk. und tausche NES-Spiele, z. B. A Boy and his Blob oder Battle of Olympus. Patrick Beissel, Tel. 02652/6732

Verk. Pilotwings, Final Fight (VB); Super Mario (VB). Mega Drive: Afterburner II (VB), PC-Engine, ca. 20 Module (z.B. Violent Soldier u.a.) VB, alles Top. Tel. 06622/2988 ab 18 h

Tausche Super Famicom-, Mega Drive-Spiele aller Art. Suche: EDF, Zelda III, Dungeon Master, Immortal. Tel. 05341/392144 (Michael)

Suche F-Zero, pilotwings, Zelda III, Actraiser, Super Ghouls'n Gost, Castlevania IV, Mystical Ninja, Super Formation Soccer, Final Fantasy II. Tel. 04841/81935

Verk., tausche, kaufe Famicom-Spiele, ich habe: Ghouls, Castlevania, Zelda, Formation S., Probotector, Mystical N., Turtles. Tel. 030/4018584 (Cornelius)

Verk., tausche, kaufe Games für S-NES bzw. SF, MD, GG und Neo Geo. Tel. 06071/4448 (Karsten) nur von 15-20 h

Verk. oder tausche SF-Module wie S-F-Soccer, Mystical Ninja, Super Fire pro Wrestling, RPM-Racing, suche neue PC-Engine-Module bzw. SF. Tel. 06223/1000

Tausche Mega-Drive und 9 Module, z. B. Toki, YS II, Devil Crush, Golden Axe II gg. Super Famicom und 6 Module wie Mario, G+G, F-Zero, Tennis, Castlev., Tel. 08142/17369

Kaufe günstige Super-NES-Module, suche neue und alte Titel, biete je nach Spiel bis zu 80 DM, tausche auch MD-Module fürs Mega Drive. Tel. 06271/5873 (Gilbert verl.)

Tausche und ver(kaufe) Module für ST, Neo Geo und Sega-Mega-Drive. Tel. 02045/7175 (Markus). Kaufe ganze Bestände, suche CD-ROM !!

Suche Super Famicom, wenn möglich mit dem Spiel Super Mario World für 450 DM. Tel. 0821/418764, Michael Binder, Eschenhofstr. 19, 89 Augsburg

Kaufe, verk., tausche S. Famicom-Module, kaufe auch ganze Konsolenbestände auf, auch Mega Drive, Master, PC-Engine, NES. Tel. 04521/71497 von 17-22 h

Verk. SMD + 5 Spiele (Sonic, Golden Axe II, Quackshot u.a.), auch einzeln, tausche auch gg. S. Famicom + 1 Spiel. Tel. 09343/2532 Steffen ab 18 h

Kaufe, tausche, verkaufe Spiele für das Super Famicom. Telefon: 0212/15629

Verk. Super Famicom (jap.) RGB + F-Zero (2 Pads + Scart-Verb.) für 298 DM (8 DM Versand). Tel. 05541/34106

Kaufe, tausche und verk. Super Famicom und Super NES-Spiele. Tel. 0711/803781 abends (Sascha Bosancic, Freihofstr. 10, 7000 Stuttgart 40

Suche Neo-Geo / S-Famicom; suche, tausche, verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch ganze Bestände, Grundgeräte und Zubehör. Tel. 0621/22087 (Daniel Adam)

Suche, tausche und verk. Module fürs Famicom, jap. und US-Vers., kaufe auch ganze Bestände. Tel. 0251/663015 ab 18 h, Manfred

Suche Neo-Geo, S-Famicom, zahle gut. Kaufe, tausche, verk. alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch Konsolen, Zubehör und große Bestände. Tel. 0621/22087 (Daniel)

Tausche und kaufe Module für Super Famicom, Megadrive, GB, kaufe NES- und PC-E-Spiele, Preis VB. Tel. 07022/51419 (Philipp)

Suche Famicom-Module, z.B. Mario, F-Zero, Mystical Ninja, F. Fight. Tel. 06021/48401 ab 17 h (Holger), Tel. 06021/43701 ab 16 h (Boris)

Verk. Mac-Konsole + orig. Raiden-Platine von Seibu. Suche Famicom und Engine-Module. Tel. 04721/61919

Tausche Castle of Illus., Psych. World. Ruft an bei: 0906/3494 (fragt nach Michael) ab 18.30 h

## Kontakte

Suche für Famicom Caveman, Wonderboy, Lemmings, Form. Soccer je 80 DM, US-Adapter, suche PC-Engine RGB 100 DM, Bomberman 70 DM, habe MD Wonderboy. Holger, Tel. 0241/520710 ab 18 Uhr

Archimedes-User sucht Kontakte in Niedersachen und angrenzenden Ländern. Björn Juretzky, Kurze Str. 20, 3017 Pattensen 5

Austria !! Suche Tauschpartner für A 500. Schreibt an Walter Hudjetz, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck (nur Österreicher)

Hallo Jungs und Mädels!! Wir, der ICC, suchen noch ein paar News aus der Szene zum Aufbau eines Freak-Magazins. Mag oder Infos: ICC - PF 1455, 3057 Neustadt

Stop!! Suche Tauschpartner A 500 — nur Up to Date. Schreibt an M. Hampel, Heinering 92, 5000 Köln 71 oder ruft an: Tel. 0221/5904192 ab 18 Uhr - See You

Amberstar-Rollenspieler gesucht! Wer auch gerade durch die Dungeons irrt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben. Guido Jenderny, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

Verk., kaufe und tausche Infocom-Adventures für alle Rechnertypen. B. Monien, Maccostr. 79, 5900 Siegen 1, Tel. 0271/355297 (natürlich nur die alten Ausgaben)

For Swapping latest legal Amiga-Stuff contact: A. Krisinger, Am Waldeck 44, 5204 Lohmar 1 (Disk + long Letter = 100% Answer), no Phone-calls.

DOUBLE TROUBLE — Der Sega Mega Drive-Fan-Club für alle Wesen. Tips, Clubzeitung, Infos etc. — Gut leben hat einen Namen: DOUBLE TROUBLE !! Tel. 030/6849816

Amiga!! The Centurions are searching for good Contacts. Write to: Sven Wölm, Mittelweg 5, 2055 Dassendorf (no Lamer)

Suche "Action Replay"-Freunde, die Erfahrungen und Adressen mit mir tauschen. Tel. 0711/587086

# Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

## Diverses

Verk. f. Game Gear Wonderboy, Donald Duck, Dragon Crystal. Game boy: Koffer für GB u. Zub., Spiele, Netzteil, Preis erfragen. Tel. 0481/86264 (Markus) ab 14 h

Verk. und tausche Spiele fürs Neo Geo und S.-NES. Tel. 02686/1073 + 1573

Tausche Amiga 500 + 1 MB + Farbmon, 2. LW, Bootselector, Joystick, 100 Disks, Games, Bücher, gg. Neo Geo mit mind. 3 Games. Tel. Austria: 043/07752/65504 ab 18 h

Tausche meinen C 64, Floppy, Zub., Top Orig.-Spiele, gg. neuw. Sega, MD oder GG, wenn mögl. mit Spielen. Tel. 07156/39645 ab 16 Uhr

Suche Spielhallenplatinen, auch ältere Sachen. Suche auch Gehäuse mit Jamma-Anschluß. Angeb. bitte schriftlich an Thomas Langert, 8621 Grub, Haarther-Ring 2

Suche sehr preisgünstige Spiele für SMS, SMD, Game Gear und GB, bitte alle Spiele mit Pakkung und dt. Anleitung. Schickt bitte Eure Preislisten an: Solinski Ricky, Roald-Amundsen Str. 3, O-2520 Rostock 26

Verk. Game Gear, 12 Spiele, Netzteil, Battery Pack, 3 Mon. alt, guter Zustand, NP 1400 DM, für 950 DM abzugeben. Tel. 02332/60715

Verk. NES mit 2 Spielen und 22 Spiele extra. Tel. 09191/80990

Verk. Atari VCS 7800 kpl. mit eingeb. Spiel "Asteroids de Luxe", 2 Controll-Pads, zus. Joysticks, 2 Spiele (neuw., orig. verp.), VHB 135 DM. Tel. 0491/74218

Vekr. neuw. NES + 4 Spielcass. (NP 440 DM), VHB 350 DM, suche Amiga-Anwendersoftware. Ronny Köhler, Götzingerstr. 37, O-8360 Sebnitz

Verk. Atari Lynx mit 3 Spielen, Netzteil und Lynx-Tasche für 250 DM VB oder tausche gg. GG mit Netzteil und GG Shinobi. B. Weisenfeld, Tel. 02666/1610

Suche Konsole + Spiele vom Mega Drive, S-F., Neo Geo, Sega Master, NES, PC-Engine, GG, Lynx, Gameboy, PC-Engine. Tel. 04521/71497 von 17-22 h (Andreas)

Schweiz!! Verk. Super Famicom-Spiele: Mario World, F-Zero, Mystical Ninja, Area 88, Super Tennis; Mega-CD-Spiele: Heavy Nova, Ernest Evan. Tel. 06171/12381 (Roger)

Suche dringend das Listing des RSPs "Zerg" (Amiga) auf Disk oder als Ausdruck, zahle auch dafür. Tel. 04765/1075

**** Neo-Geo Spiele gesucht ****
Telefon: 09176 / 5577 ab 18 Uhr

Suche Neo Geo!! Schickt Eure Angebote an Stefan Berzan, Charlottenhöhe 3, 5509 Thalfang (zahle gut, suche außerdem Amiga-Spiele)

Verk. Amiga-Mag. von 1988 bis 1990, alle Ausgaben 36 Stück, auch einzeln, Preis VB. Tel. 0231/400262

Verk. Nintendo NES + 8 Konsolen, VB 550 DM, und Atari 2600 einschl. 35 Spielen und Joystick, VB 200 DM. Matz Rieel, Tel. 07531/61421 oder 07531/8012700

Verk. Mak, Joystick, 5 Jamma-Platinen, Bombjack, Mayer Titel, Out Zone, Ghost-Goblins, Secret Agent, Preis 1900 DM. Tel. 06041/4859

Verk. fast sämtliche alten Ausgaben von PP, HC und 64er, für lächerliche 200 DM, ungefähr 90 % sind in sehr gutem Zustand. Tel. 02351/26368

Neo Geo: Super Spy + Top Players Golf in Top-Zustand, VB 380 DM, suche Bomberman für PC-Engine. Tel. 0821/601766 (Philipp) ab 18 h

Verk. Sega-Master-System-Spiele: Action Fighter, California Games zu je 40 DM. Tel. 04763/8182 zwischen 18 - 18.30 (Frithjof)

Suche f. Intellivision-Konsole (Mattel) folgende Spiele: Tennis, Snaglu, Txon mit Schablonen, alle spielbar, zahle pro Spiel max. 15 DM. Tel. 0261/12196 ab 12 h (Tomy)

ASM 12/88 bis 12/89 St. 3 DM, Amiga Joker 1, 2, 5, 10, 11, 12/91 St. 3 DM. Tel. 02161/641224 ab 20 h

Neo-Geo-Module zu kaufen gesucht, tausche auch Super Famicom/S-NES-Spiele. Tel. 0241/405168 ab 18 h

Suche Super Famicom mit Spielen, z. B. F-Zero II, Mario World und Spiele fürs Gerät, suche Sonderheft "die besten Spiele des Jahres 1989". Tel. 02156/8193

Verk. billigst und auch einzeln PP 8/90 und 2/91 Amiga, Speichererw. 1,8 MB, und 80er Disk-Boxen 3,5". Tel. 04101/66003 (Marco Mütz)

Verk. LDG-System, mit Dragons Lair- Bildplatte, Interface (Amiga) und Diskette, VB 950 DM, Gerät 100 % o.k., Anrufe unter 0202/527326 ab 20 h

Verk. Jamma-Platinen: Hatris 400 DM, Klax 350 DM, Wonderbox 1+2, zus. 400 DM, World Cup Soccer '90 400 DM, evtl. auch Tausch oder Ankauf. Tel. 02137/60400

Verk. Fatal-Fury, brandneu für Neo-Geo, für nur 350 DM, suche Castlevania für SF. Tel. 0231/802951

Verk. o. tausche C 64, Floppy, 150 Disks, Datas., 15 Kass., Joystick, Gr.-Mon., für VB 540 DM o. gg. S. F. + 2 Spiele gg. Farbmon. + 200 DM. Tel. 09721/58297

Verk. Schneider PC Joyce und Matrixdrucker PCW 8512, sowie Spiele, für 500 DM, ideal für Basic-Anfänger. Tel. 07151/62040 ab 18 h

** Verkaufe Amiga- und PC-Programme **
Für Amiga: Treasure Island Dizzy 15 DM, Sarakon und Extenso je 20 DM, Power Drift und Stormball je 30 DM, USS-John Young und Blue Angels je 40 DM oder beide zus. 70 DM, 512 KB- Speichererw. zu 49 DM, Philips BTX-9-Nadel-Drucker für 250 DM, TV-Tuner AV 7300 von Philips für RGB-Mon. (199 DM NP) für 130 DM. Für PC: Links-Kurs Bountiful sowie Links-Kurs Pinehulst für je 25 DM, Mario Andrettis Racing Challenge für 50 DM, F-14 Tomcat zu 55 DM. Suche ständig günstig neue und alte Orig.-Soft, egal ob Anwendungen oder Spiele, für beide Comp-Systeme, auch günstige Hardware. Bitte Werktags nur abends zwischen 17 und 18 h oder ab 22 h anrufen, sonst Freitag nachmittag bis Sonntag abends ruhig öfter probieren. Tel. 07544/2502

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist. Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungs-berechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# Impressum


**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
**Ständige freie Mitarbeiter:** Boris Schneider (bs)
**Redaktionsassistenz:** Susan Sablowski
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

**So erreichen Sie die Redaktion:**
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer, Susanne Bübl, Cornelia Pflanzer
**Titellayout:** Wolfgang Berns
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Werner Nienstedt (Computergrafik)
**Titel:** SSI

**Anzeigendirektion:** Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
**Anzeigenleitung:** Hans W. Cada
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung**
Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

**Gesamtvertriebsleiter:** York von Heimburg
**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/3190 06-0

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 6,50
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

**So können Sie die Zeitschrift abonnieren:**
Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/4613-702, Telefax: 089/4613-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-
**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

**Produktion:** Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall





**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/4613-489, Telefax: 089/4613-626





**Vorstand:** Otmar Weber (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler
**Operation Manager:** Michael Koeppe

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754




# Der erste Spiele-Hit des Jahres vom 64'er Team.




Weitere Highlights:

- »Marktübersicht« – die aktuellsten 64er Computer-Spiele im Überblick.
- »Longplays« – "Zac McKracken" und "Bard's Tale" werden Schritt für Schritt durchgespielt.
- »Tips & Tools« – 10 Trainerprogramme und jede Menge Cheats machen fit für den Top-Level.

## Ab 13. März 1992 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

# CREME DE

# 1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



## WIZARDRY 7

**Eine absolut würdige Nummer 1: Etwa 500 Monsterarten gibt's in Wizardry 7.**

| Platz | | Titel | System | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Wizardry 7 | MS-DOS | 93% | 2/92 |
| 2 | (2) | Secret of Monkey Island 2 | MS-DOS | 92% | 1/92 |
| 3 | (3) | Lemmings | MS-DOS | 92% | 10/91 |
| 4 | (4) | Secret of Monkey Island | Amiga | 92% | 9/91 |
| 5 | (5) | Railroad Tycoon | Amiga | 92% | 7/91 |
| 6 | (6) | Railroad Tycoon | Atari ST | 91% | 2/92 |
| 7 | (7) | Falcon 3.0 | MS-DOS | 91% | 1/92 |
| 8 | (8) | Secret of Monkey Island | Atari ST | 91% | 10/91 |
| 9 | (9) | Populous 2 | Amiga | 90% | 1/92 |
| 10 | (10) | SWOTL | MS-DOS | 88% | 11/91 |
| 11 | (11) | Silent Service 2 | Atari ST | 87% | 2/92 |
| 12 | (12) | Sim Ant | Macintosh | 87% | 1/92 |
| 13 | (13) | Silent Service 2 | Amiga | 87% | 9/91 |
| 14 | (14) | Sim Earth | MS-DOS | 87% | 6/91 |
| 15 | (—) | Shadowlands | Amiga | 85% | 4/92 |
| 16 | (16) | Amberstar | Atari ST | 85% | 3/92 |
| 17 | (17) | Battle Isle | Blue Byte | 85% | 12/91 |
| 18 | (18) | Pools of Darkness | MS-DOS | 85% | 12/91 |
| 19 | (19) | PGA Tour Golf | Amiga | 85% | 6/91 |
| 20 | (—) | Gunship 2000 | MS-DOS | 85% | 4/92 |

**Etwa zehn Millionen Game Boys wurden bereits weltweit verkauft, davon allein über eineinhalb Millionen in Deutschland. Trotzdem ruht sich Nintendo nicht auf diesem Erfolg aus. Während andere Handhelds bereits über farbige Displays verfügen (das Atari Lynx hat 4096 Farben, ähnlich dem Amiga), begnügen sich Game Boys noch mit laschen 16 Grautönen. Klar, daß sich der japanische Mega-Konzern bereits eifrig in die Entwicklung eines Farb-Game-Boys stürzt. Ein Blick in die Special-Chart zeigt Euch dieses Mal die zehn besten Game-Boy-Titel, Baujahr 1991-92 (danke, Knut).** *ri*

## AMIGA

| Platz | | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Secret of Monkey Island | 92% | 9/91 |
| 2 | (2) | Railroad Tycoon | 92% | 7/91 |
| 3 | (3) | Populous 2 | 90% | 1/92 |
| 4 | (4) | Bane of Cosmic Forge | 89% | 5/91 |
| 5 | (5) | Silent Service 2 | 87% | 9/91 |
| 6 | (—) | Shadowlands | 85% | 4/92 |
| 7 | (6) | Battle Isle | 85% | 10/91 |
| 8 | (7) | PGA Tour Golf | 85% | 6/91 |
| 9 | (9) | Grand Prix | 83% | 2/92 |
| 10 | (10) | Mega lo Mania | 83% | 9/91 |

## ATARI

| Platz | | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Railroad Tycoon | 91% | 2/92 |
| 2 | (2) | Secret of Monkey Island | 91% | 10/91 |
| 3 | (3) | Silent Service 2 | 87% | 2/92 |
| 4 | (4) | Amberstar | 85% | 3/92 |
| 5 | (5) | Special Forces | 84% | 2/92 |
| 6 | (6) | Chip's Challenge | 83% | 7/91 |
| 7 | (7) | Brat | 80% | 9/91 |
| 8 | (8) | Flood | 79% | 9/91 |
| 9 | (10) | Flames of Freedom | 78% | 7/91 |
| 10 | (—) | Rodland | 76% | 12/91 |

# LA CREME

## 1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE

## SUPER MARIO BROS. 3

**Unangefochten an der Spitze: Die Mariobrüder garantieren monatelangen Spaß für NES-Besitzer.**

| Platz | | Titel | System | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Super Mario Bros. 3 | NES | 95% | 12/91 |
| 2 | (2) | Final Match Tennis | PC-Engine | 91% | 6/91 |
| 3 | (3) | EA Hockey | Mega Drive | 90% | 9/91 |
| 4 | (4) | Zelda 3 | Super Famicom | 88% | 3/92 |
| 5 | (5) | Formation Soccer | Super Famicom | 88% | 3/92 |
| 6 | (6) | Final Fantasy 2 | Super Famicom | 88% | 2/92 |
| 7 | (8) | Sim City | Super Famicom | 86% | 12/91 |
| 8 | (9) | Bonk's Revenge | PC-Engine | 86% | 10/91 |
| 9 | (10) | Shining in the Darkness | Mega Drive | 85% | 12/91 |
| 10 | (11) | Game Boy Wars | Game Boy | 85% | 9/91 |
| 11 | (12) | Parodius | Game Boy | 85% | 7/91 |
| 12 | (13) | PGA Golf Tour | Mega Drive | 85% | 5/91 |
| 13 | (14) | Wonderboy 5 | Mega Drive | 84% | 1/92 |
| 14 | (15) | Starflight | Mega Drive | 84% | 12/91 |
| 15 | (16) | Musha Aleste | Mega Drive | 84% | 4/91 |
| 16 | (18) | Game Gear Shinobi | Game Gear | 83% | 8/91 |
| 17 | (19) | Puzznic | NES | 82% | 8/91 |
| 18 | (20) | Castlevania 2 | Game Boy | 82% | 10/91 |
| 19 | (—) | Sonic the Hedgehog | Mega Drive | 82% | 9/91 |
| 20 | (—) | Solomon's Club | Game Boy | 82% | 8/91 |

## C-64

| Platz | | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (3) | Ultima 6 | 78% | 6/91 |
| 2 | (4) | Bard's Tale 3 | 71% | 6/91 |
| 3 | (6) | Teenage Turtles 2 | 68% | 2/92 |
| 4 | (7) | World Class Rugby | 67% | 2/92 |
| 5 | (8) | Warlock | 67% | 5/91 |
| 6 | (9) | Encounter | 65% | 7/91 |
| 7 | (—) | Volfied | 64% | 2/92 |
| 8 | (10) | Extreme | 64% | 8/91 |
| 9 | (—) | Ultimate Baseball | 63% | 12/91 |
| 10 | (—) | Welltris | 61% | 5/91 |

## MS-DOS

| Platz | | Titel | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|---|
| 1 | (1) | Wizardry 7 | 93% | 2/92 |
| 2 | (2) | Secret of M. Island 2 | 92% | 1/92 |
| 3 | (3) | Lemmings | 92% | 10/91 |
| 4 | (4) | Falcon 3.0 | 91% | 1/92 |
| 5 | (5) | SWOTL | 88% | 11/91 |
| 6 | (6) | Sim Earth | 87% | 6/91 |
| 7 | (8) | Pools of Darkness | 85% | 12/91 |
| 8 | (9) | Battle Isle | 85% | 12/91 |
| 9 | (10) | Gunship 2000 | 85% | 11/91 |
| 10 | (—) | Red Baron | 84% | 12/91 |

## SPECIAL

| Platz | Titel | Sound-wertung | Test in Ausgabe |
|---|---|---|---|
| 1 | Game-Boy-Wars | 85% | 9/91 |
| 2 | Parodius | 85% | 7/91 |
| 3 | Hatris | 83% | 11/91 |
| 4 | Castlevania 2 | 82% | 10/91 |
| 5 | Solomons's Club | 82% | 8/91 |
| 6 | Final Fantasy 2 Action | 81% | 2/92 |
| 7 | Final Fantasy 2 Rollenspiel | 80% | 2/92 |
| 8 | Nemesis 2 | 80% | 11/91 |
| 9 | Teenage Turtles 2 | 79% | 2/92 |
| 10 | Rockman World | 79% | 11/91 |

## Dont drink and drive



Wer *Hard Drivin'* kennt, der entdeckt bei *Race Drivin'* wenig Neues

# Race Drivin'

Vor guten zwei Jahren präsentierte Domark bereits die Amiga-Umsetzung des erfolgreichen Atari-Automaten *Hard Drivin'*. Nun wartet die offizielle Fortsetzung des 3-D-Fahrsimulators mit einigen neuen Features auf. Neben der "Stunt-und-Speed"-Strecke aus dem ersten Teil gibt's noch einen "Super Stunt"-Track und den Schnellfahr-Parcour "Autocross Track". Großartige Unterschiede zum Standardkurs fallen jedoch nicht auf. Je nachdem, welche Strecke Ihr befahrt, habt Ihr die Wahl zwischen sechs verschiedenen Autos: Jeweils ein "Sportster", "Speedster" oder "Roadster" mit automatischer oder manueller Schaltung stehen Euch zur Verfügung. Unterschiede bestehen in der Straßenlage und der Beschleunigung. Nach der Auswahl befindet Ihr Euch auf der bunten Vektorstraße und rast in 3-D-Sicht über die Pisten an Häusern und Bergen vorbei immer darauf achtend, nicht mit anderen Fahrzeugen, Mauern oder herumstehenden Kühen zu kollidieren. Knüpft Ihr zwei Amigas zusammen, könnt Ihr die Rennen sogar im Duett bestreiten. *ri*

*geht's so*

Sieht man von der schnelleren Grafik, den paar Byte-Kilometern mehr und den neuen Fahrzeugtypen ab, sucht man lange nach dem Mega-Fortschritt, der sich in den zwei Jahren vollzogen haben sollte. Bei der Steuerung ist er jedenfalls nicht zu finden; ob mit Maus oder Joystick — das Lenkrad mal nicht zu überdrehen, ist eine schwer erlernbare Kunst. Vor allem Besitzer einer sensibleren Maus sollten in Sachen Präzision viel üben. Der Spielspaß hat dabei leider das Nachsehen. Ihr braust über die Vektorpisten, überholt diesen und jenen Gegner, viel mehr hat *Race Drivin'* leider nicht zu bieten. Mehr eine flotte Grafikdemo als eine Rennsimulation.

**STECKBRIEF**

**Genre: Rennspiel**
**Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 100 Mark**

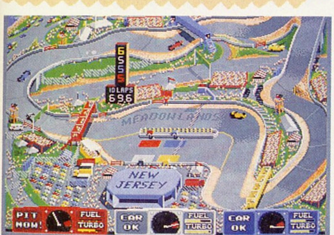
**MS-DOS**
in Vorbereitung

**AMIGA 58%**
Grafik: 74% Sound: 38%
Schwierigkeit: schwer

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
in Vorbereitung

## Super On Road




Die zurückgelegten Runden werden auf einer großen Tafel angezeigt

# Indy Heat

Nach dem recht amüsanten *Big Run* schiebt Storm den nächsten Flitzer über die Ziellinie. *Indy Heat* bietet Rennspaß im Stil von *Super Off Road*. Der Kurs wird von schräg oben gezeigt, führt aber nicht durch buckliges Gelände, sondern über den heißen Asphalt amerikanischer Nascar-Strecken.

Bis zu drei Spieler dürfen gleichzeitig an einem Rennen teilnehmen. Wie bei *Super Off Road* fahren vier Wägelchen den Kurs ab und drängeln sich um die Kurven. Spielt Ihr allein, steuert der Computer die übrigen drei Flitzer. Schafft Ihr es, als erster oder zweiter nach einer bestimmten Rundenzahl durchs Ziel zu rauschen, folgt die nächste Strecke. Während des Rennens geht Euch natürlich der Sprit aus — alle zwei bis drei Runden ist deshalb ein Boxenstopp notwendig. Baut Ihr allzu viele Unfälle, gerät Euer Wagen in Brand und Ihr müßt frühzeitig an die Boxen. Um auf geraden Strecken schneller zu werden, darf der "Turboboost" benutzt werden. Zwischen den Rennen wird mit dem Preisgeld eingekauft (Turbos, größerer Tank, etc.). *kn*

*gut*

*Indy Heat* macht einfach Spaß. Befinden sich drei Spieler auf der Hatz, stehen nicht nur rechnerinterne Rangeleien, sondern auch diverse Knuffe unter den Spielern auf der Tagesordnung. Die pfiffigen Boxenstopps sorgen ebenfalls für Aufregung. Es ist nicht nett, wenn Martin meinen Wagen aus der Pit-Box stößt, und ich dabei noch einen meiner (kreischenden) Mechaniker überrolle. Die Kurse sind durchaus abwechslungsreich und teilweise sehr knifflig (u.a. dank Abkürzungen und Brücken). *Indy Heat* ist mir jedoch eine Ecke zu leicht. Habe ich alle Kurse dank drei Continues in einer Stunde durchgespielt, macht's beim weiteren Spielen nur noch mit Freunden richtig Spaß.




Genre: Rennspiel
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 100 Mark

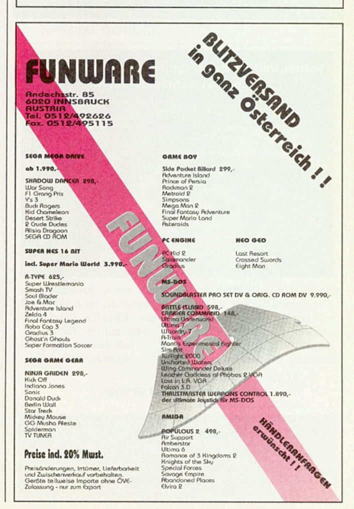
**MS-DOS**
nicht geplant

**AMIGA 72%**
Grafik: 68% Sound: 46%
Schwierigkeit: leicht

**ATARI ST**
in Vorbereitung

**C 64**
in Vorbereitung



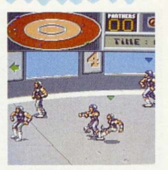


# Skating-Skandal

## Killerball




Im Jahre 2005 ist Chaos auf der Erde angesagt. Um sich vom Alltag zu erholen, veranstalten die Menschen rasante Mannschaftsrennen auf einer geschlossenen runden Rollschuhbahn. Alles dreht sich um einen 3-kg-Ball, den die insgesamt zwölf Spieler in eines der zwei Tore an der Wand werfen müssen. Ihr seht einen scrollenden Ausschnitt der Rennbahn von schräg oben, der Ball ist immer zu sehen. Durch wildes Feuerknopfdrükken reißt Ihr den Ball an Euch, stellt Gegnern Beine oder werft den Ball in sein Ziel. Zwar geben einzelne starre Spielerwerte jeder Mannschaft etwas Individuelles, doch wer sich ein wenig mit den Personen und deren Positionen im Team auseinandersetzt, verliert schnell den Überblick und damit die Lust am längeren Spielen. *ri*



**Der Spielspaßkiller mundet auch dem härtesten Sport-Freak nicht**

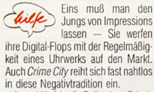



**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Microids, Zirka-Preis: 70 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS** in Vorbereitung | **AMIGA 33%** Grafik: 31% Sound: 24% Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** in Vorbereitung | **C 64** nicht geplant |

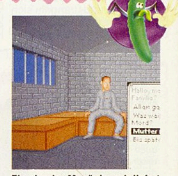
# Krimikrampf

## Crime City




Eins muß man den Jungs von Impressions lassen — Sie werfen ihre Digital-Flops mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks auf den Markt. Auch *Crime City* reiht sich fast nahtlos in diese Negativtradition ein.

Ihr schlüpft in die Rolle eines Privatdetektivs, dem nur ein Monat Spielzeit bleibt, um die Unschuld des eigenen Vaters an einem scheußlichen Verbrechen zu beweisen. Wie in ähnlichen Spielen des Krimi-Genres verhört Ihr Zeugen und beschattet verdächtige Personen. Alle Aktionen werden über Menüs gesteuert, die an verschiedenen Orten der Handlung angeboten werden. Eine an den Haaren herbeigezogene und verquaste Story, Grafiken, die jeden halbwegs ehrenhaften Detektiv zu Boden gehen lassen, tumbe Dialoge und ein langweiliges Spielprinzip. *vw*



**Ein simpler Menüplausch liefert oft wichtige Hinweise (Amiga)**




**Genre: Adventure**
**Hersteller: Impressions, Zirka-Preis: 70 Mark**

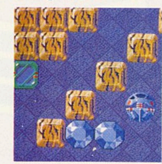
| | |
|---|---|
| **MS-DOS** nicht geplant | **AMIGA 12%** Grafik: 16% Sound: 10% Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** in Vorbereitung | **C 64** nicht geplant |

# Im Sokobann

## Arena

na ja

In der Zukunft werden mutige Menschen in einer riesigen Raumstation einer Prüfung unterworfen. Ihr steuert ein Raumschiff durch 100 Arenen, in denen Ihr Diamanten waagrecht oder senkrecht nebeneinanderschubst. Alien-Sprites und knifflig verteilte Mauern bieten Euch dabei Paroli. Ihr seht ständig einen kleinen scrollenden Ausschnitt der *Arena* von oben, und steuert das Gefährt mit dem Joystick blockweise zu den Diamanten. Mit sog. Killerbällen erledigt Ihr die Bösen; zusätzlich gibt's noch einige Schild- und Warp-Extras. Leider kann auch dieses umfangreiche Arsenal den langwierigen Spielverlauf nicht besonders aufheizen. *Arena* bleibt ein etwas umständlicher *Sokoban*-Clone, der nicht im mindesten den Suchteffekt des Vorbildes erreicht. *ri*



**Das riecht nach Schiebung: Ein Sokoban-Clone startet durch.**




**Genre: Denkspiel**
**Hersteller: Defcom, Zirka-Preis: 70 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS** – nicht geplant | **AMIGA 27%** – Grafik: 33% Sound: 20% – Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** – in Vorbereitung | **C 64** – nicht geplant |

# Gargoyle-Gemetzel

## Ultima 6

gut

Schlappe zwei Jahre ist es her, seit Lord British den sechsten Teil der erfolgreichen *Ultima*-Saga auf dem PC präsentierte. Genug Zeit für eine anspruchsvolle Amiga-Umsetzung, denkt man. Doch Origin schaffte es leider, den Spielablauf auf einem Standard-Amiga ruckelig und langatmig zu machen. Nur geduldige Spieler, die fünf Sekunden Wartezeit pro Feld akzeptieren, dürfen sich an den ohnehin nicht besonders schweren *Ultima*-Rätseln versuchen. Lobenswert ist zwar ein Festplatten-Installationsprogramm, bei den Harddisk-Laderoutinen finden sich aber ebenfalls Wartezeiten. Lediglich Turbokartenbesitzer kommen in den Genuß des sechsten Teils: Sie dürfen sich Ultima 6 bedenkenlos zulegen. "Normale" Amigas haben an dem MHz-Epos ganz schön zu knabbern. *ri*



**Der Rollenspielhit hat ein Faible für getunte Amigas**




**Genre: Rollenspiel**
**Hersteller: Origin, Zirka-Preis: 100 bis 110 Mark**

| | |
|---|---|
| **MS-DOS 92%** – Grafik: 72% Sound: 30% – Schwierigkeit: mittel | **AMIGA 73%** – Grafik: 63% Sound: 47% – Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** – nicht geplant | **C 64 78%** – Grafik: 25% Sound: 55% – Schwierigkeit: mittel |




## W. WRIGHT



**W**ill Wright hat maßgeblich zum Erfolg der amerikanischen Entwicklerfirma Maxis beigetragen. Der 28jährige Programmierer, der zurückgezogen mit Frau und Kind in Kalifornien lebt, ist zusammen mit Jeff Braun Eigentümer der Firma. Ihm verdanken wir solche Klassiker wie *Sim City* und *Sim Earth*. *vw*

**S**oftography:
Programmierung und/oder Design: Raid on Bungeling Bay (1984, C64), Probot (niemals erschienen), Sim City (fertiggestellt 1986, erschienen 1989, C64 und Macintosh), Sim Earth (1990, Macintosh), Sim Ant (1991, Macintosh). Will arbeitet zur Zeit zusammen mit Ken Karakotsious an Sim Life.

# FRAGT DR. BOBO:

**I**hr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat.
Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW



**MEINE FRAGE LAUTET:**

## Mit 5 Mark dabei!

Muster

## Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❒ **Amiga** ❒ **C 64/128** ❒ **MS-DOS-PCs** ❒ **Atari ST** ❒ **Game Gear** ❒ **Mega Drive** ❒ **Lynx**
❒ **GameBoy** ❒ **PC-Engine** ❒ **Super Famicom** ❒ **Kontakte** ❒ **Diverses**

DM 5,- liegen ❒ bar ❒ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

**Private Kleinanzeige** (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!

**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Ort Unterschrift
(Absender umseitig, bitte nicht vergessen)

WHO IS WHO?

## P. MOLYNEUX



**P**eter Molyneux gilt als einer der begabtesten Programmierer der englischen Softwareszene. 1989 gründete er das Softwarehaus "Bullfrog" und schuf mit seinem Team das Kultspiel schlechthin: *Populous*. Jeder kennt es, jeder mag es — POWER-Wertung: 92 Prozent! Auf den Lorbeeren wurde sich jedoch nicht ausgeruht: Nach Umsetzungen für diverse Videospielkonsolen, folgte *Flood*, an dem Peter selbst jedoch nicht mitarbeitete. Ende 1990 kam *Powermonger* heraus. Ein Spiel für Hardcore-Strategen, das *Populous* nicht ganz das Wasser reichen konnte. Mit der Veröffentlichung von *Populous 2* setzte Bullfrog jedoch noch eins drauf. Peter realisierte jetzt all das, was der erste Teil vermissen ließ. Auf weitere Produkte darf man also gespannt sein. *kn*

**S**oftography: 1984: Billionaire (BBC/acorn), 1989: Populous (Amiga, ST, PC), 1990: Powermonger (Amiga, ST, PC), 1991: Populous 2 (Amiga)

**Absender:**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon(Vorwahl)

Datum, Unterschrift

# DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

*Antwortkarte*

*Markt & Technik Verlag AG*

**Power Play**
*Redaktion*

*Hans-Pinsel-Straße 2*

*8013 Haar bei München*

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Der Verlust meiner Familie.
**Was wäre für Sie das vollkommene Glück?** Die Rückkehr von Elvis Presley.
**Welchen Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Der Versuch, besonders verrückte Ideen auszuprobieren und zu verwirklichen.
**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Ich mag Firmen, die neue Märkte erschließen und ungewöhnliche Denkansätze unterstützen, keine Buchhalter.
**Ihr Lieblingsmaler/Grafiker?** Meine Frau.
**Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?** Mozart und Pink Floyd.
**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Ken Karakotsious.
**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Roboter bauen und mit verrücktem Spielzeug spielen.
**Ihr Lieblingsschriftsteller?** Stanislaw Lem.
**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Ausdauer, Phantasie und Humor.
**Ihr Hauptcharakterzug?** Neugier.
**Ihr größter Fehler?** Alles bis auf den letzten Drücker hinauszuschieben.
**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Sid Meier, Artdink in Japan und die Burschen von Bullfrog. Ich wünsche mir aber noch viel mehr Konkurrenz. Das würde die Industrie wieder etwas beleben.
**Was verabscheuen Sie am meisten?** Rostige Küchenutensilien in meinem Auge.
**Ihr erstes Computerspiel?** Bruce Artwicks erste Flugsimulation (FS1) und *SpaceWar*.
**Ihr Lieblingscomputer?** Die "Connection Machine CM3". Bei schmalem Geldbeutel den Macintosh.
**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Zuversichtlich.
**Ihr Motto?** "Never ask a chuckling walrus to pass the mustard."

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Reisen durchs Weltall.
**Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück?** Die Abschaffung des Fernsehens. Fernsehen ist die Weltplage schlechthin. Ich hasse Fernsehen.
**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Begriffsstutzigkeit.
**Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma?** Profitgier.
**Ihre Lieblingsmaler/Grafiker?** Ralph Steadman.
**Ihr Lieblingsmusiker/Komponist?** Marler.
**Ihr Lieblingsschriftsteller?** Phillip K. Dick.
**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Humor.
**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Kochen und trinken.
**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Adrian Stephens.
**Ihr bestes Spiel?** Populous 2.
**Ihr schlechtestes Spiel?** Billionaire.
**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Chuck Yeager.
**Ihr größter Fehler?** Ungeduld.
**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Origin.
**Was verabscheuen Sie am meisten?** Dummheit.
**Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten?** Caligula.
**Das schlechteste Programmierteam?** Das Team, das die *Strip-Poker*-Umsetzung verbrach.
**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Hannibals Angriff auf Rom.
**Ihr erstes Computer- oder Videospiel?** Pong.
**Welche Gestalt der Softwareszene verabscheuen Sie am meisten?** Die Tölpel der Codemasters.
**Ihr Lieblingscomputer?** Ein flotter 486er mit CD-Rom-Laufwerk.
**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Assembly Line.
**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Jet Lag (gerade aus Tokio gekommen).
**Ihr Motto?** Perfekt oder gar nicht.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❐ Ja ❐ Nein

**Wenn ja:** Welchen Computer:

**Wenn nein:** Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

**Absender**

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren. 60 Pfennig

*Antwortkarte*

***Power Play***
*Kleinanzeigen*

*Markt&Technik Verlag AG*
*Hans-Pinsel-Str. 2*

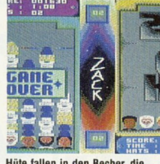
*8013 Haar*

## Mir geht der Hut hoch

### Zack




Im Titelbild läßt Newton einen Apfel fallen, im Spiel torkeln Hüte in einen Becher, die der Spieler ordentlich stapeln soll. Wem die Beschreibung verdächtig vorkommt: Art Edition versucht hier, seinen Ruf als Clone-König zu bestätigen. Daß es sich um keinen Zufall handelt, sagt uns das Paßwort für Level 1: "Hatris". Wenn Art Edition denn wenigstens gut nachprogrammieren würde — aber hier gibt es nur lachhafte Grafik und eine mäßige Spielbarkeit zu bewundern. Und das einzig neue Feature, die Hüte auf Köpfe zu stapeln, macht das Spielprinzip nicht besser, sondern schlechter. Unser Tip: Im Public-Domain-Bereich gibt es von fast jedem Denkspiel eine Version, darunter mindestens einen Hatris-Verschnitt. Diese PD-Versionen kosten nicht nur weniger, sie sind auch noch besser. *bs*




**Hüte fallen in den Becher, die Klauer werden immer frecher**

**STECKBRIEF**

**Genre: Denkspiel**
**Hersteller: Art Edition, Zirka-Preis: 60 Mark**

| MS-DOS | AMIGA 28% |
|---|---|
| nicht geplant | Grafik: 20% Sound: 30% |
| | Schwierigkeit: mittel |
| **ATARI ST** | **C 64 29%** |
| nicht geplant | Grafik: 22% Sound: 26% |
| | Schwierigkeit: mittel |

## Wanzenalarm

### Bug Bomber

super

Panik im C 64! Unzählige Bugs sind in das System eingedrungen und wollen von einem stratgie- und actionbegabten Spieler vernichtet werden. Dazu steuert Ihr Eure Spielfigur durch ein übersichtliches zweidimensionales Labyrinth, auf das Ihr von oben draufseht. Zerstören könnt Ihr die Computergegner, indem Ihr unter Einlösen vorher aufgesammelter Energiepunkte kleine Handlanger-Sprites erschafft, die viele verschiedene Jobs annehmen (verpassen dem Spielablauf das richtige Maß an Pfiff): Bomben sprengen den Weg frei, eine Mine verwandelt den Bösen zu Staub und kleine Panzer machen sich selbständig auf die Jagd nach den lilafarbenen Computer-Sprites. Ob alleine oder zu viert, ein Höllenspaß kommt rüber. *ri*



**Spielerisch gibt's keine Unterschiede zum Amiga-Vorbild (C 64)**




**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Kingsoft, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark**

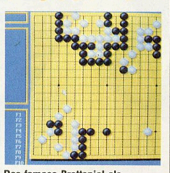
| MS-DOS | AMIGA 76% |
|---|---|
| in Vorbereitung | Grafik: 52% Sound: 64% |
| | Schwierigkeit: einstellbar |
| **ATARI ST** | **C 64 76%** |
| in Vorbereitung | Grafik: 50% Sound: 40% |
| | Schwierigkeit: einstellbar |

## Stein im Brett

### Go-Simulator

super

*Go* ist nicht nur in Japan das beliebteste und älteste Brettspiel, sondern findet auch in unseren Breitengraden immer mehr Anhänger. Da eine Solopartie *Go* nicht besonders amüsant ist, dürfen wir nun auf einen elektronischen Kontrahenten zurückgreifen. Der *Go Simulator* von Infogrames leistet dabei wertvolle Dienste. Nicht nur der Schwierigkeitsgrad und das "Handicap" lassen sich variieren. Auf Wunsch kann das Brett vergrößert oder verkleinert werden, ein Hilfsmodus zeigt die möglichen Züge an. Eine recht umfangreiche Lernsektion weiht den Go-Neuling Schritt für Schritt in die Geheimnisse des Spiels ein. Zwar wird ein Computerprogramm einen "echten" Go-Könner nie ersetzen können, aber zum Einstieg in die Go-Materie ist der *Go Simulator* das Richtige. *mh*



**Das famose Brettspiel als kompetente Computerversion**

**STECKBRIEF**

**Genre: Denkspiel**
**Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 100 Mark**

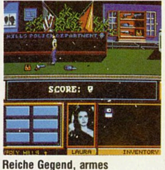
| MS-DOS 80% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 19% Sound: 1% | nicht geplant |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

## Zoff in Beverly Hills

### Beverly Hills

na ja

Böse Buben belagern den Hollywood-Stadtteil Beverly Hills, um alle Geschäfte und Privatvillen in Ruhe auszurauben. Nur ein einsamer Football-Star, der da zufällig reingeraten ist, kann die Schätze der Fillmstars retten. Das Ganze kommt demnächst als Film in die Kinos und jetzt schon als Computerspiel auf PCs. Dabei handelt es sich um ein Adventure mit kleinen Actioneinlagen. Komplex ist es nicht, denn es gibt nur zwei Befehle: "Hide" und "Use". Die meisten Räume sind nutzlos und das Userinterface ist so bescheuert, daß man durch einen Fehlklick einen wichtigen Gegenstand unwiederbringlich verliert. Mausbedienung gibt es nicht, und damit man es nicht in zehn Minuten durchspielt, wird man von allen Seiten beschossen. *bs*




**Reiche Gegend, armes Adventure (MS-DOS/VGA)**




**Genre: Adventure**
**Hersteller: Capstone, Zirka-Preis: 110 Mark**

| MS-DOS 29% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 39% Sound: 31% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: leicht | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |

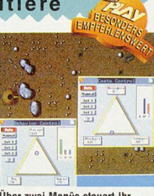
## Krabbeltiere

Power Play Besonders Empfehlenswert

### Sim Ant

Super

Die Programmierer von Maxis sind um unkonventionelle Ideen nie verlegen: Die Bandbreite ihrer Einfälle reicht vom Makro- bis in den Mikrokosmos. Wer genug hat vom ewigen Planetenbauen mit *Sim Earth*, darf jetzt mit *Sim Ant* die Verwaltung eines Ameisenhügels übernehmen. Mittels Editierfenster, Übersichtskarten und Menüsteuerung ebnet Ihr den kleinen Krabblern den Weg zum Erfolg, von der einsamen Königin bis zum gewaltigen Ameisenstaat. Wie bei allen Simulationen von Maxis hängt der Spielspaß weitgehend von der eigenen Kreativität ab. Hier wird kein genauer Lösungsweg vorgegeben und viel Platz für die eigene Experimentierwut gelassen. Die MS-DOS-Ameisen unterscheiden sich kaum von ihren technisch perfekten Macintosh-Verwandten. *vw*

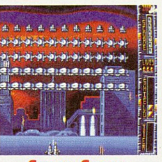



**Über zwei Menüs steuert Ihr die Bruttätigkeit der Königin**

**STECKBRIEF**

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Maxis/Ocean, Zirka-Preis: 120 Mark**

| MS-DOS 87% | AMIGA |
|---|---|
| Grafik: 65% Sound: 22% | in Vorbereitung |
| Schwierigkeit: einstellbar | |
| **ATARI ST** | **C 64** |
| nicht geplant | nicht geplant |



### Super Space Invaders

Auf dem PC macht Domarks Space-Inavaders-Variante eine recht gute Figur. Gegenüber der Amiga-Version ist sie jedoch um einiges langsamer und akustisch etwas schlichter ausgefallen. Wieder ballert Ihr Euch durch grafisch ansehnliche Level. *Super Space Invaders* kann Fans des Klassikers durchaus empfohlen werden — alle anderen werden an der Uraltidee kaum Freude haben. *kn*

**Genre: Action**
**Hersteller: Domark**
**Zirka-Preis: 100 Mark**

| MS-DOS | 57% |
|---|---|
| Grafik: 60% | Sound: 48% |
| Schwierigkeit: mittel | |




### Red Baron

Auf der Packung des erfolgreichen Dynamix-Simulators (die MS-DOS-Version ist jetzt ein gutes Jahr alt) befindet sich bereits ein Aufkleber: "14 MHz empfohlen". Während Standard-Amiga-Besitzer also leider in die Röhre gucken, auf einem 3000er habt Ihr aber ungetrübten Spielspaß mit etwas weniger Farben als beim Original. Einziger Bug: Unter Kickstart 2.0 nützen Euch die vielen MHz herzlich wenig — läuft nur auf Kickstart 1.3. *ri*

**Genre: Simulation**
**Hersteller: Dynamix**
**Zirka-Preis: 120 Mark**

| AMIGA | 75% |
|---|---|
| Grafik: 80% | Sound: 62% |
| Schwierigkeit: einstellbar | |




### Fireteam 2000

Schon auf dem PC sorgte das Sf-Strategiespiel *Fireteam 2000* nicht gerade für Jubel. Auf dem Amiga wird der ohnehin schon angeschlagene Spielspaß durch einige technische Ärgernisse weiter geschmälert. Langwierige Diskettenzugriffszeiten, quälend langsame Grafik und eine benutzerfeindliche Bedienung begraben den letzten Funken taktischer Befriedigung. Amiga-Strategen sollten sich lieber mal den *Perfect General* anschauen. *mh*

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Sim Systems**
**Zirka-Preis: 90 Mark**

| AMIGA | 46% |
|---|---|
| Grafik: 29% | Sound: 19% |
| Schwierigkeit: mittel | |



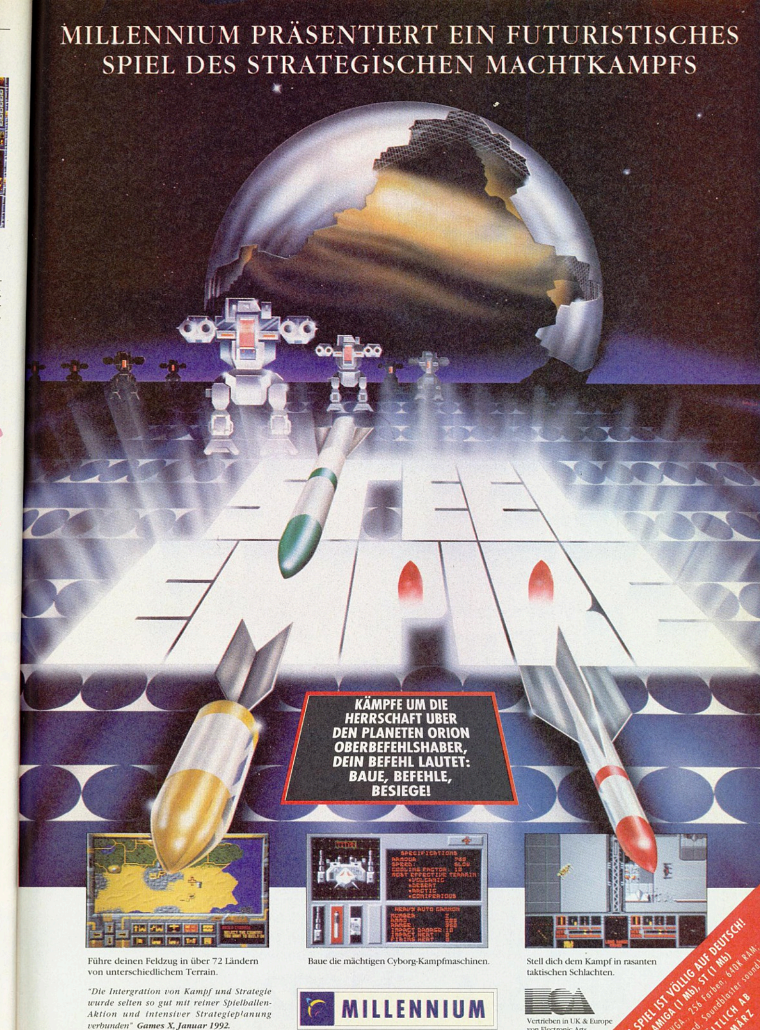



### Vroom

Endlich darf man mit Lankhors Flitzer auch auf dem Amiga loslegen. Spielerisch hat sich nichts geändert: durch fixe Grafik rasen, abwechslungsreiche Landschaften und gewiefte Gegner bestaunen. Allein der Sound wurde auf dem Amiga eine Kleinigkeit aufpoliert. Wiederum darf zwischen Arcade- und Weltmeisterschaftsmodus gewählt werden. Fazit: Kurzweiliges Rennvergnügen — gegen Crammond's "F-1 Grand Prix" kommt es jedoch nicht ganz an. *kn*

**Genre: Rennspiel**
**Hersteller: Lankhor**
**Zirka-Preis: 80 Mark**

| AMIGA | 70% |
|---|---|
| Grafik: 68% | Sound: 68% |
| Schwierigkeit: mittel | |



MILLENNIUM PRÄSENTIERT EIN FUTURISTISCHES
SPIEL DES STRATEGISCHEN MACHTKAMPFS
STEEL EMPIRE
KÄMPFE UM DIE HERRSCHAFT UBER DEN PLANETEN ORION OBERBEFEHLSHABER, DEIN BEFEHL LAUTET: BAUE, BEFEHLE, BESIEGE!
Führe deinen Feldzug in über 72 Ländern von unterschiedlichem Terrain.
Baue die mächtigen Cyborg-Kampfmaschinen.
Stell dich dem Kampf in rasanten taktischen Schlachten.
"Die Intergration von Kampf und Strategie wurde selten so gut mit reiner Spielballen-Aktion und intensiver Strategieplanung verbunden" Games X, Januar 1992.
MILLENNIUM
Vertrieben in UK & Europe von Electronic Arts.
DAS SPIEL IST VÖLLIG AUF DEUTSCH!
AMIGA (1 Mb), ST (1 Mb)
IBM PC (VGA., 256 Farben, 640K RAM; Adlib, Roland, Soundblaster sound)
ERHÄLTLICH AB ENDE-MÄRZ 1992
Veröffentlicht von Millennium, St. John's Innovation Centre, Cowley Road, Cambridge CB4 4WS

# ZDF-KOLUMNE




Begleitend zu einer in 3Sat ausgestrahlten Sendung wird der ZDF-Redakteur und Moderator Klaus Möller in einer regelmäßig erscheinenden Kolumne für Euch schreiben. Klaus Möller dürfte Fernsehfreaks nicht ganz unbekannt sein: Er hat bereits an den Sendungen "Computer-Corner", "Technik 2000", "Komm Puter" und "Ökowelt" mitgearbeitet.



**Redakteur Klaus Möller**

Guten Tag, liebe Leserinnen und Leser. Gestatten Sie, daß ich mich vorstelle, mein Name ist Klaus Möller und ich bin sozusagen der geistige Vater der Computerabendsendung in 3sat, dem Satellitenprogramm des ZDF, dem Schweizer und dem Österreichischen Fernsehen. Neben meiner Urheberschaft der neuen Computersendung, die von dem populären Markt & Technik-Autor Christian Spanik moderiert und gestaltet wird, sowie von den beiden 3sat Redakteuren Leonhard Böhner und Eberhard Fetz, habe ich auch in "Neues... Die Computershow" eine kleine, feine Abteilung für mich reserviert. In meiner Spielecke möchte ich alle Computerinteressierten zum creativen Spielen mit ihrer Denkmaschine bewegen. Hierzu gibt es in den Computersendungen von 3Sat in Zukunft dann auch eine gemeinsame Spielehitliste, die die Redaktion der Zeitschrift *POWER PLAY* mit mir zusammen erstellt.

Doch bevor wir in diesen Service für Zuschauer und *POWER-PLAY*-Leser so richtig einsteigen, begrüße ich Sie, liebe Leser, ganz besonders herzlich. Einige von Ihnen haben vielleicht schon unsere erste Sendung gesehen, die am 19. Februar dieses Jahres ausgestrahlt wurde. Dort ging es um Shareware, Computersoftware also, die preiswert zu haben ist. In den beiden nächsten Sendungen behandle ich in der Spielecke die Virtuelle Realität und "Willy Beamish", den Sie gleich kennenlernen werden.

Viele PC-Anwender unterscheiden noch immer säuberlich zwischen dem Personalcomputer als Arbeitsgerät und als Spielemaschine. Etliche Kommunikationstheoretiker wollen nicht begreifen, daß der PC aufgrund seiner vielfältigen Fähigkeiten ein universelles Gerät darstellt. Darunter haben besonders die Kinder zu leiden, die in ihrer naiven Spielfreude die harte pädagogische Hand der Erwachsenen kennenlernen, wenn es darum geht, aus Papas "Arbeitscomputer" vorübergehend eine Spielekonsole machen zu wollen.

Da wird dann — unter dem Deckmantel pädagogischer Argumentation — gemutmaßt, daß eine 'Space Odyssee' das arme Kind zum geistigen Sternenkrieger werden läßt oder das Spiel um den Detektiv 'Dick Tracy' in den lieben Kleinen die nackte Lust am Morden auslöst.

Gemein ist jedoch den meisten dieser Zeitgenossen, die sich dergestalt wider die dritte industrielle Revolution sperren, sich niemals richtig mit einer solchen Teufelsmaschine, einem Computer eben, auseinandergesetzt zu haben. "Man" könnte sich ja blamieren vor den lieben Kleinen. Also greift man lieber zum traditionellen bewährten Holzspielzeug, mit dem sich der Nachwuchs zwar unsäglich langweilt, dafür aber den friedvollen Charakter des wertvollen Spielzeugs dadurch betont, daß er mitunter die bemalten Holzutensilien als Wurfgeschosse verwendet. Besonders diesen Computergegnern empfehle ich die drei folgenden Spiele sehr.

*Loopz* ist ein witziges Geometriespiel, bei dem es darum geht, in einer bestimmten Zeit Figuren zusammenzubinden, die der Zufallsgenerator des Computers anbietet. *Loopz* kennt mehrere Spielstufen, Schwierigkeitsgrade und Variationen. Das Spiel ist bereits seit einem Jahr auf dem Markt. Es ist daher inzwischen in Versionen für alle bekannten Rechner zu haben und kostet nur noch rund 30 Mark.



**Das Geschicklichkeitsspiel *Loopz* ist eine gelungene *Tetris*-Variante**

*Wing Commander 2* ist ein regelrechter Spielehammer und Speicherfresser aus dem All der Computerinnereien. Zwar mögen sich gerade bei dieser Gattung von Spielen, die den Krieg der Sterne nachempfinden, die Geister scheiden. Andererseits kann man *Wing Commander 2* auch als intergalaktisches Schachspiel auffassen — und wer würde einen Schachspieler einen triebgestörten Mörder nennen, wenn er im Spiel einen seiner Bauern für die Dame opfert? *Wing Commander 2* entlockt dem Computerspeicher und der VGA-Karte alle Möglichkeiten und man versinkt in einem Raum-Zeit-Kontinuum, einem Feuerwerk von Formen und Farben, das in der Computerwelt seinesgleichen sucht. Der Kampf ums Überleben im Universum bietet PC-Besitzern mit wenigstens 386er Prozessor ein schier endloses Spielvergnügen. Wenn der PC dann noch über eine Soundblaster- oder eine Adlib-Karte verfügt, wird's ein rechter Ohrenschmaus.



**Mit *Wing Commander 2* in die Fernen der Galaxis. (MS-DOS/VGA)**

Der dritte in der munteren Spielerunde ist 'Willy Beamish', der ebenfalls mit satten 20 MByte Speicherplatzanforderung aufwartet. Hat man das Spiel erstmal auf der Festplatte installiert, geht's aber richtig los. Man schlüpft in die Rolle des neunjährigen Willy Beamish und lernt — sozusagen interaktiv mausgesteuert — den Ferienalltag einer amerikanischen Durchschnittsfamilie kennen.

Das einzige Ziel besteht darin, sich für die kommende Weltausscheidung eines gigantischen Spielewettbewerbes der fiktiven Firma "Nintari" vorzubereiten. Dies aber ist alles andere als einfach, denn es gibt im Haushalt eine ganze Reihe von Aufgaben zu bewältigen. *Willy Beamish* ist ein nettes Spiel ohne Gewalt mit viel Spielwitz programmiert, das einige Stunden ungetrübten Spielespaß garantiert. Neben der deutschen gibt es auch eine englischsprachige Version, so daß Sohn oder Tochter ganz nebenbei ihre Englischkenntnisse auf wahrhaft spielerische Weise aufbessern können.

Bis zur nächsten Kolumne schauen Sie einfach mal bei 3sat "Neues... Die Computershow", rein. Der Termin: 27. Mai 1992, 19.30 Uhr in 3Sat.

*Klaus Möller*

# TEMPORAUSCH




**Männer, Mädchen und Motoren: Die *POWER PLAY* besuchte den digitalen Rennzirkus, schaute bei alten Bekannten vorbei und sah sich nach neuen Herausforderungen um.**

Rennspiele waren und sind etwas ganz Besonderes: Wer kennt nicht den heißen Schauer der Erregung, wenn der eigene Bolide souverän an den Wagen der Konkurrenz vorbeizieht und die Gegner Abgase schlucken. Fans der digitalen Raserei ziehen höchsten Lustgewinn aus einem formschönen "Powerslide" und können sich an dreifachen Überschlägen mit Totalschaden nicht sattsehen. Entsprechend der nimmersatten Nachfrage unsererseits wird auch die Kreativität der Programmierer angestachelt: Sie konfrontieren uns mit Schneestürmen, Öllachen, doppelten Loopings und eisenharter Konkurrenz. Wir kämpfen allein oder entsprechend verkabelt, zu zweit, zu viert oder zu acht um den Siegerpokal. Wir rasen mit Formel-1-Flitzern, mit Sportwagen fast aller Marken, mit hochgezüchteten japanischen Motorrädern, mit Sandbuggys, Dreirädern und futuristischen Düsengleitern um die Wette. Vom einfachen Rundkurs in Indianapolis bis zum kurvenreichen Nürburgring ist alles im Angebot. Bastlernaturen erfreuen sich am zuweilen eingebauten Streckeneditor und designen ihren Wunschkurs.

Kein Wunder also, daß bei der großen Nachfrage auch eine Menge Mittelmaß auf den Markt drängt. Um den Helden des Asphalts die Auswahl des optimalen Rennspiels zu erleichtern, haben wir uns die Rosinen des Genres genauer angesehen und bieten zusätzlich einen Ausblick auf kommende Sensationen. *kn/vw*

Night Rider: Atari VCS

Turbo: Coleco Vision

Pole Position: Automat

## Yesterday

Für alle Nostalgiker ein paar Highlights aus der reichhaltigen Rennspielgeschichte:

Weiße Begrenzungspfeiler winden sich durch die Nacht und verschwinden am Monitor-Horizont. Mit zunehmender Geschwindigkeit wird die Straße enger und enger, die schweißnassen Hände des Fahrers klammern sich um das Lenkrad: Keine Frage, wir sind mit Ataris *Night Driver* auf dem VCS 2600 unterwegs. Programmierer Rob Fulop machte aus der Not eine Tugend und setzte die begrenzten Grafikfähigkeiten gekonnt für sein Spielkonzept ein.

Ein anderes Highlight der Konsolenwelt war Colecos *Turbo*. In dem komplett mit rassigem Lenkrad gelieferten Spiel hatte der Fahrer nur eine Aufgabe: Auf der Straße bleiben und möglichst viele Kilometer fressen. Herz was willst du mehr? 1983 brach in Deutschland das *Pole-Position*-Fieber aus. Ob in der Arcadehalle oder vor der Heimkonsole, an diesem genial einfachen, aber wirkungsvollen Rennspiel kam keiner vorbei.



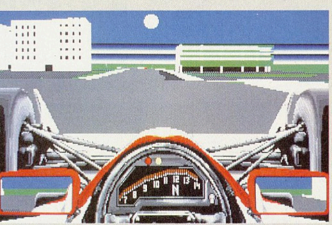


Grand Prix Unlimited: Welcher Bolide darf es sein?

# GRAND PRIX UNLIMITED

Nachdem Microprose einen beachtlichen Erfolg mit Geoff Crammonds *Grand Prix* einfahren konnte, bleibt auch die Konkurrenz nicht länger untätig. Accolade schickt ebenfalls keinen Unbekannten ins heiß umkämpfte Renngeschäft: Spieldesigner und Programmierer Tom Loughry konnte schon mit *Test Drive 3: The Passion* beweisen, daß auch seine 3-D-Routinen fahrbar sind. Um sein neues *Grand Prix Unlimited* möglichst realistisch zu gestalten, hat man sich bei Accolade kompetenter Mithilfe versichert: Die Design-Arbeit steht unter der Oberaufsicht des amerikanischen "Road & Track"-Magazins. Die Redakteure der Zeitung wachen eifrig darüber, daß das Formel-1-Renngeschehen möglichst authentisch simuliert wird. *Grand Prix Unlimited* wird alles bieten, was das Rennfahrerherz begehrt. Natürlich könnt Ihr den jeweiligen Boliden nach Euren Wünschen umbauen und Steuerung, Federung, Getriebe und Spoiler den eigenen Fahrleistungen anpassen. Damit Ihr jederzeit umfassend über das Renngeschehen im Computer informiert seid, wurde ein Video-Recorder ins Programm integriert — besonders spektakuläre Unfälle darf man sich in aller Ausführlichkeit zu Gemüte führen.

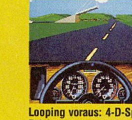
Dank Streckeneditor ist der Fahrer nicht auf die tatsächlichen Weltmeisterschaftskurse beschränkt, sondern darf nach Herzenslust eigene Rennbahnen bauen. Die einzelnen Rennabschnitte werden dabei in Form von Kacheln auf einem speziellen Konstruktionsbildschirm plaziert. Ist der Wunschkurs gebaut, darf man aus einem speziellen Menü Häuser, Menschen und Streckensignale auswählen und auf der Eigenkonstruktion plazieren. Zum Schluß wird das aktuelle Wetter ausgesucht, der Kurs gespeichert und die Rennerei kann beginnen. *Grand Prix Unlimited* soll noch im Mai für MS-DOS-Rechner erscheinen.



Grand Prix Unlimited: Locker durch die Vektorenwelt. (MS-DOS/VGA)



500 Meilen Kreisverkehr: Indianapolis 500



Looping voraus: 4-D-Sports Driving.



Geoff Crammonds Meisterstück: Formula One Grand Prix

Auf der Achterbahn: Stunt Car Racer

## Vektoren, Vektoren!

Die Vogelperspektive ist ja schön und gut, schließlich haben wir alle einmal mit der heimischen Rennbahn gespielt und die Plastikautos aus der Steilkurve fliegen lassen. Richtige Atmosphäre kommt aber nur bei einer feschen 3-D-Raserei auf. Den starren Blick auf die nächste Haarnadelkurve geheftet, die verkrampften Finger am Joystick, den Gegner im Rückspiegel — so schön kann der Rennsport sein. Ein wahres Prachtstück der Vektoren-Raserei lieferte 1989 Altmeister Geoff Crammond mit seinem furiosen *Stunt Car Racer* ab. Ob auf Amiga, ST, C 64 oder MS-DOS, die acht Berg- und Talbahnen der vier Rennligen machen auch heute noch einen höllischen Spaß. Wer zwei Computer via Kabel vernetzt, darf auf den Sprungschanzen, Abgründen und Zugbrücken heiße Duelle mit den Vektorflitzern austragen.

Nicht weniger dynamisch geht es in Electronic Arts *Indianapolis 500* zu. Hier donnert Ihr mit einem Affenzahn über den berühmten amerikanischen Rundkurs. Dank unzähliger Einstellungen des Fahrverhaltens, 33 Computerfahrern und einem exzellenten Recorder wird auch hier Langzeitmotivation geboten. Jeder Meter der Rennstrecke wird aus sechs unterschiedlichen Blickwinkeln aufgenommen. Besonders spektakuläre Unfälle, an denen wahrlich kein Mangel herrscht, dürfen genüßlich betrachtet werden.



Grand Prix Circuit: Eines der besten Rennspiele

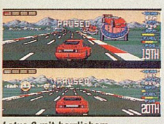
Für etwas ruhigere Fahrkünstler ist *4-D-Sports Driving* von Mindscape der richtige Kandidat. Seit dem Spielautomaten *Hard Drivin* gehören digitale Autorennen auf Hinderniskursen zum Standard: In *4-D-Sports Driving* könnt Ihr wie mit der heimischen Carrera-Rennbahn eine Strecke aus allen möglichen Einzelteilen zusammenbasteln. Anschließend fahrt Ihr die Eigenkonstruktion gegen die Uhr oder einen Computergegner ab. Sprungschanzen sind ebenso im Angebot, wie Loopings, Eisbahnen und Matschstrecken.

Ein Muß für jeden digitalen Motorfreund ist Geoff Crammonds *Formula One Grand Prix*. In dieser High-End-Simulation kann man sich auf's Schönste in der Welt des Formel-1-Rennsports umsehen.

## Es war einmal ein Lotus...

...der durfte sogar unter Wasser zeigen, was er unter der Haube hatte. Stolzer Eigentümer war kein geringerer als Agent 007: James Bond.

Ob Magnetic-Fields-Gründer und Spieldesigner Shaun



***Lotus 2*** **mit herrlichem Panoramablick (Amiga)**

Southern sich gerade von diesem Lotus hat inspirieren lassen, bleibt vorerst wohl ungewiß. Sicher hingegen ist, daß die beiden *Lotus Esprit Challenge*-Teile zu den besten Rennspielen der letzten Jahre gehören. Als das "Magnetic Fields"-Team um Shaun Southern 1990 *Lotus Esprit Challenge* schuf, flitzte der kleine rote Renner sofort in die Herzen der Amiga-Besitzer. Dank mangelnder Realitätsnähe ließ das Spiel jedoch noch einige Reserven blicken. Die flotte Grafik sucht jedoch ihresgleichen. Bäume und Schilder zoomen fix und sind obendrein noch wunderschön gezeichnet. Habt Ihr einen zweiten Freund zur Hand, geht's sogar gegen- bzw. miteinander auf die Strecke.

Technisch überragend und spielerisch meisterhaft kam Ende letzten Jahres ein zweiter Lotus-Teil (Test in *POWER PLAY* 1/92) angebraust. Grafisch hat Magnetic Fields noch einen Zahn zugelegt: Schnee und Nebel sehen nicht nur toll aus, sondern wirken sich auch auf das Renngeschehen aus. Im Nebel ist alles etwas später zu erkennen und während des Schneegestöbers wird's immer glatter, die Straße immer "verschneiter". Aus dem Amiga wurde das Letzte herausgeholt — noch schnellere und schönere "Bitmap"-3-D-Grafik wird's auf diesem Rechner wohl nicht mehr geben. Und dazu noch ein weiteres Highlight: Diesmal dürfen nicht nur zwei Fahrer ans Steuer, sondern mit einem kurzgeschlos-

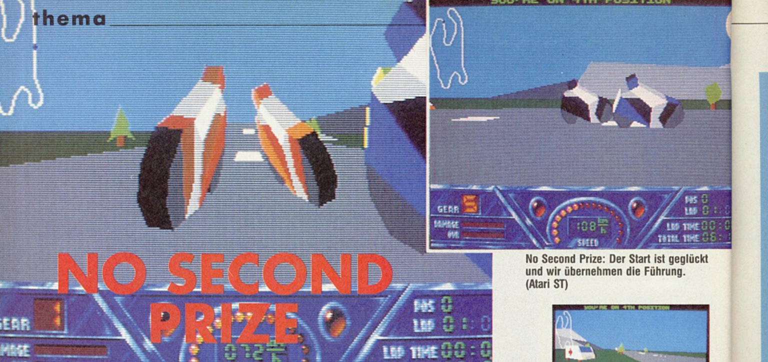




***Lotus 1*** **mit gesplittetem Bildschirm (Amiga)**

senen "Zusatz"-Amiga sogar vier. Der Spaß, sich gegenseitig zu überholen, steigt ins Unermeßliche — alle spitzen Gegenstände sollten jedoch schon vorher des Zimmers verwiesen werden.

Angetan vom Erfolg seiner Produkte, entschied sich Lotus-Schöpfer Shaun Southern nun für einen dritten Teil. Diesmal darf man jedoch seine eigenen Strecken zusammenbasteln. Das *Lotus Construction Kit* erlaubt es dem Spieler, Straßenzüge und Landschaften zu editieren und sich somit die perfekte Mischung aus beiden Lotus-Spielen zu schaffen. Sogar ein Pit-Stop wird nicht fehlen. Bis zum Herbst dieses Jahres wird sich der Lotus-Fan jedoch noch gedulden müssen; das Programm entsteht gerade erst auf dem Papier.



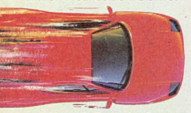

# NO SECOND PRIZE

No Second Prize: Der Start ist geglückt und wir übernehmen die Führung. (Atari ST)

No Second Prize: Zahlreiche Details an der Strecke sorgen für Abwechslung.

Eine Rennsimulation der Extraklasse steht für alle Motorradfans ins Haus: Im Gütersloher Softwarehaus Thalion werkeln Programmierer Christian Jungen, Grafiker Thorsten Mutschall und Designer Erik Simon an *No Second Prize*.

Diesmal seid Ihr nicht auf der Jagd nach Meisterschaftspunkten, sondern fahrt mit fünf fiktiven Freunden um die Wet-



te. Wer nach Ende der Saison die höchste Gesamtwertung einstreichen durfte, darf einen besonders kostbaren Preis in Empfang nehmen. Jeder der Fahrer besitzt einen eigenen digitalen Charakter: Während der eine z.B. am liebsten jeder Konfrontation aus dem Weg geht, fährt Euch der zweite bei jeder Gelegenheit in die Seite.

Ihr brettert mit aufgebohrten Vektormaschinen über 25 unterschiedliche Strecken und liefert Euch heiße Duelle. Damit die schön schnelle ST-Vektorgrafik richtig zur Geltung kommt, darf man Landschaft und Strecken aus vier unterschiedlichen Blickwinkeln bewundern. Spieler, die es besonders übersichtlich lieben, beobachten das Geschehen aus einem Hubschrauber. In der nächsten Ausgabe können wir Euch hoffentlich schon näheres über *No Second Prize* berichten.

## Easy Rider

Ganze Männer fahren zweirädrig. Wer noch nicht den Führerschein Klasse Eins in der Lederkutte stecken hat und trotzdem eine Kawasaki zwischen den Schenkeln spüren möchte, darf auf dem Monitor probefahren.

Knallhart realistisch geht es in MicroStyles *RVF* zu: Superschnelle Grafik, das satte Dröhnen der Motorräder und allerhand Feinheiten beim Spieldesign sorgen für erheblichen Dauerspaß. Auch nach drei Jahren gehört dieses Spiel noch zur Spitzenklasse der Zweiradspiele.

Accolade schickte für *The Cycles* das Programmierteam ins Rennen, das schon *Grand Prix Circuit* in die Boxengasse schob. Ähnlichkeiten sind deshalb unverkennbar. Ihr dürft gegen neun Fahrer auf 13 Rennstrecken eine Meisterschaft ausfahren. Allerhand Einstellungen an der Maschine verändern und nach jedem Rennen den Spielstand speichern.

*Super Hang On* fuhr geradewegs aus der Spielhalle auf das Mega Drive. Ihr habt die Wahl zwischen zwei Spielmodi: Im "Arcade Game" habt Ihr die Wahl zwischen fünf unterschiedlich anspruchsvollen Strekken, die Ihr in Zeitnot durchfahren müßt. In der zweiten Spielvariante darf man sein Motorad ausrüsten und jeweils einen Gegner abhängen.




Super Hang On: Aus der Spielhalle direkt ins Wohnzimmer.




The Cycles: Der kleine Bruder von *Grand Prix Circuit*.

RVF-Honda: Fast wie die Realität

Ein *Super Cars 2*-Flitzer explodiert (Amiga)

Ist es eine Abkürzung oder nicht? *Nitro* (Amiga)

## Rennerei mit Übersicht

Rennspiele, die eine Vogelperspektive auf das unfallträchtige Geschehen bieten, erfreuen sich allgemeiner Beliebtheit. Im Gegensatz zu den "hinterm Lenkrad sitzen"-Spielen kommt ein gänzlich anderes Spielgefühl auf: Gas geben und fleißig drängeln. Aus diesem Grund sind die wenigsten Spiele als realitätsnah zu bezeichnen.

*Super Cars 1 & 2* gehören zu den bekanntesten Spielen dieses Sektors. Vom Lotus-Schöpfer Shaun Southern programmiert, zeigen die beiden Rasereien, was es heißt, hektische Rennen zu fahren. Neben jeder Menge Zusatzausrüstungen, darf sich der Fahrer über Minen, Raketen und seltsam verwundene Rennkurse freuen. Zu zweit wird's erst richtig spaßig ("Dir knall ich 'ne Rakete untern Booster!").

*Hot Rod* stellt eine Automatenumsetzung dar, die spielerisch an *Super Cars* erinnert. Auf einem C64 spielt es sich am passabelsten. Die Grafik ist nett, haut aber nicht vom Hocker. Wieder gibt's allerlei Extras und Drängelspaß — heutzutage nur noch ein Sammlerstück für Fans.

Psygnosis' *Nitro* schlägt sich noch am besten durch die Ziellinie. Zwar läßt die Extrafülle noch einige Wünsche offen; allerlei Überraschungen auf dem Kurs umschmeicheln die Spielernatur dennoch. Nachts wird nur mit Scheinwerfern herumgebraust, Extras lassen sich auch während des Spiels aufsammeln und sogar Abkürzungen harren ihrer Durchfahrt. Dank witziger Ideen bringt *Nitro* jede Menge Spaß, nicht zuletzt wegen der Drei-Spieler-gleichzeitig-Option.

*Super Off Road* ist ein ganz anderer Vertreter des Genres. Hier wird auf einem mächtig bergigen Kurs um die Wette gefahren. Mittlerweile darf das Spiel sogar auf dem Super-NES bewundert werden; eine Mega-Drive-Umsetzung folgt.



*Hot Rod* gibt sich grafisch eher schlicht (Amiga)

## Flux-Kompensator

"Ist die Ozonschicht erst zerstört, fährt's sich gänzlich unbeschwert." Aller garstigen Umweltschäden zum Trotz muß auch die Zukunft, zumindest in der Phantasie der Spieldesigner, nicht auf Rasereien verzichten: Rennspiele mit Science-fiction-Hintergrund gibt es wie Sterne am Firmament. Leider entpuppen sich die meisten davon schnell als schwarze Löcher. Zwei erfreuliche Ausnahmen wollen wir etwas näher betrachten:

Buchstäblich wie geschaffen für das Super Famicom von Nintendo ist *F-Zero*. Das furios-futuristische Rennspiel nutzt die Hardware der Japano-Konsole vorbildlich aus. Die 15 Kurse zoomen und scrollen so formschön, daß dem Spieler die Tränen in die Augen schießen. Die Computergegner werden von Mal zu Mal cleverer und schenken Euch nichts. Ein Modul, das man vorbehaltlos empfehlen kann. In die Vektoren-Zukunft entführt uns Michael Powells *Powerdrome*. Rennstrecken auf sechs unterschiedlichen Planeten gilt es zu bezwingen. Je nach Atmosphäre und Wetterbedingungen müßt Ihr Eure Flitzer anders ausrüsten. Mittels Kabel dürft Ihr in den Vektor-Bahnen auch Duelle gegen einen menschlichen Konkurrenten austragen. Andernfalls sorgen vier Computergegner für Abwechslung.



**F-Zero: Sollte der Treibstoff ausgehen, explodiert der Gleiter. Powerdrome: Schutzschilde ausfahren und durch.**



***Test Drive 3*** **macht auf einem schnellen PC eine recht gute Figur (oben).**
***Test Drive 2*** **fürs Mega Drive.**

## Die Test-Drive-Story

Schon seit 1988 versucht das englische Softwarehaus Accolade mit der *Test Drive*-Serie seine Kunden zu bezirzen. In schönster Regelmäßigkeit veröffentlichten die Jungs Zusatzdisketten und stießen selbige mit dem nächsten *Test Drive*-Teil wieder zurück in die Spielkiste. Trotzdem verstand es Accolade, die Konkurrenz mit entzückender Grafik und überdurchschnittlichem Sound immer wieder auf's Neue zu überraschen. Ein Zugeständnis mußten sie jedoch machen: In Sachen Spielbarkeit und Langzeitmotivation wurde ständig geschlampt — da hatte die Konkurrenz den Spoiler vorn.

Raste man im ersten Teil noch auf ein- und derselben (doch recht langweiligen) Bergstraße unzähligen Tankstellen entgegen, gab's im Nachfolger schon etwas mehr Wiese, Wüste und Wald zu sehen (die Bergstraße fehlte jedoch nicht). Technisch bahnbrechend war die Veröffentlichung von *Test Drive* im Jahre 1988 allemal. Auf dem C64 durfte selbst während des Nachladens der Musik gelauscht werden, das digitalisierte "Accolade presents…" erfreute das Spielerohr und Grafik, sowie Sound galten als zukunftsweisend. Zeitlich auf der Höhe kam auch die dritte Testfahrt angerauscht. Auf einem fixen PC durfte in VGA-Farbenpracht durch eine schnukelige Landschaft gedüst werden.

Im nachhinein betrachtet, fehlt es der *Test Drive*-Reihe am entscheidenden "Etwas", um als Klassiker durchzugehen. In Freak-Kreisen hält der Kultstatus jedoch nach wie vor an; nicht zuletzt wegen massig Zusatzdisketten (Szenarien, Autos). Fazit: Auto aussuchen, Gas geben und die Bullen verschrecken — in Kürze sogar auf dem Mega Drive.

## Die besten Rennspiele im Überblick

| Titel | Hersteller | Computertyp | *POWER-WERTUNG* | Perspektive |
|---|---|---|---|---|
| 4-D-Sports Driving | Mindscape | MS-DOS/Amiga | 77%/75% | 3-D-Sicht |
| Checkered Flag | Atari | Lynx | 70% | 3-D-Sicht |
| Crash Course | Spectrum Holobyte | MS-DOS | 76% | 3-D-Sicht |
| Deathtrack | Activision | MS-DOS | 72% | 3-D-Sicht |
| F-1 Race | Nintendo | Game Boy | 74% | 3-D-Sicht |
| F-Zero | Nintendo | Super Famicom | 85% | 3-D-Sicht |
| F1 Tripple Battle | Human Creative | PC-Engine | 82% | Draufsicht |
| F1-Spirit | Konami | Game Boy | 78% | Draufsicht |
| Final Lap Twin | Namcot | PC-Engine | 81% | 3-D-Sicht |
| Formula One Grand Prix | Microprose | Amiga | 83% | 3-D-Sicht |
| Grand Prix Circuit | Accolade | MS-DOS/ Amiga/C64 | 82%/ 80%/78% | 3-D-Sicht |
| Indianapolis 500 | Electronic Arts | MS-DOS | 80% | 3-D-Sicht |
| Lotus 1 | Gremlin | Amiga | 71% | 3-D-Sicht |
| Lotus 2 | Gremlin | Amiga | 82% | 3-D-Sicht |
| Moto Roader | NCS | PC-Engine | 74% | Draufsicht |
| Moto Roader 2 | NCS | PC-Engine | 74% | Draufsicht |
| Motocross Maniac | Konami | Game Boy | 75% | 3-D-Sicht |
| Nitro | Psygnosis | Amiga/Atari ST | 76% | Draufsicht |
| Powerdrome | Electronic Arts | MS-DOS/ Atari ST | 73%/69% | 3-D-Sicht |
| RVF-Honda | Microstyle | Amiga | 84% | 3-D-Sicht |
| Stunt Car Racer | Microstyle | MS-DOS/Amiga/ Atari ST/C64 | 64%/81%/ 81%/69% | 3-D-Sicht |
| Super Hang On | Sega | Mega Drive | 72% | 3-D-Sicht |
| Super Monaco GP | Sega/ U.S.Gold | Mega Drive/ Game Gear/Amiga | 73%/73%/ 78% | 3-D-Sicht |
| Super Off Road | Virgin | MS-DOS/ Amiga/Atari ST | 70%/ 69%/69% | Draufsicht |
| Super R.C. Pro-Am | Nintendo | Game Boy | 73% | Draufsicht |
| Team Suzuki | Gremlin | Amiga/Atari ST | 71% | 3-D-Sicht |
| The Cycles | Accolade | MS-DOS/Amiga | 81%/79% | 3-D-Sicht |
| Vroom | Lankhor | Amiga/Atari ST | 72%/70% | 3-D-Sicht |

Kein Scherz! Eröffnung 1. April 3000 Hannover Georgswall 3

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

**Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99,7000 Stuttgart-Feuerbach**

**Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95**

**Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #**

Konsolen zu teuflischen Preisen (siehe Konsolenteil)

**Entertainment-Center:**

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

## Bestellservice:

| Saarland: Homburg | Hessen: Frankfurt | Bayern: München | NRW: Kamen | Württemberg: Aalen | Baden: Freiburg |
|---|---|---|---|---|---|
| 14-18 Uhr | 12-18 Uhr | 12-18 Uhr | 12-18 Uhr | 10-18 Uhr | 10-18 Uhr |
| 06841/64587 | 069/613282 | 089/761908 | 02307/72181 | 07361/680633 | 0761/382590 |

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| 3D Konstruktions Kit | 119,95 | 119,95 | 119,95 |
| 4D Sports Boxing | 64,95 | - | - |
| 4D Sports Driving | 72,95 | - | - |
| A.T.P. Airline | - | - | 87,95 |
| Abondoned Places | 78,95 | - | - |
| Advantage Tennis Tour | 59,95 | - | 69,95 |
| AGE | 78,95 | 78,95 | 86,95 |
| Air Combat Aces | 74,95 | 74,95 | 86,95 |
| Air Sea Supremacy | 74,95 | 74,95 | 89,95 |
| Air, Land & Sea | 84,95 | - | 89,95 |
| Airbus 320 | 94,95 | 94,95 | - |
| Airline | - | - | 72,95 |
| Amberstar | 81,95 | 81,95 | - |
| Another World | 64,95 | 64,95 | - |
| Apydia | 72,95 | - | - |
| B.A.T 2 | - | - | |
| Baby Jo go home | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Bandit Kings | 82,95 | - | 82,95 |
| Barbarien 2 | 64,95 | 64,95 | - |
| Bards Tale Triology | - | - | 86,95 |
| Battle Isle | 74,95 | 74,95 | 79,95 |
| Big Business | 58,95 | 58,95 | 62,95 |
| Birds of Prey | 74,95 | - | - |
| Black Gold | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Blues Brothers | 62,95 | 62,95 | 68,95 |
| Buck Rogers 2 | - | - | 72,95 |
| Bundesliga Man. Prof. | 69,95 | - | 69,95 |
| Castles | 72,95 | - | 79,95 |
| Castles Data Disk | - | - | 44,95 |
| Castles of Dr. Brain | - | - | 88,95 |
| Celtic Legends | 74,95 | - | - |
| Chessmaster 3000 | - | - | 82,95 |
| Chuck Yeager 2.0 | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Chuck Yeager Air Combat | - | - | 79,95 |
| Civilization | - | - | 89,95 |
| Civilization deutsch | - | - | 104,95 |
| Conquestator | 78,95 | - | - |
| Cruise for a Corps dt. | 72,95 | 72,95 | - |
| Darkmann | 72,95 | 72,95 | - |
| Das Boot | 74,95 | - | 86,95 |
| Death or Glory | - | - | 86,95 |
| Demonsgate | | - | - |
| Deuteros | 74,95 | 74,95 | - |
| Devious Desings | 64,95 | 64,95 | - |
| Die Kathedrale | 83,95 | 83,95 | 83,95 |
| EccoQuest | - | - | 89,95 |
| Elvira Mistress 2 | 78,95 | - | 89,95 |
| ESS Mega | - | - | 86,95 |
| Eye of Beholder dt. | 74,95 | - | 84,95 |
| Eye of Beholder 2 | - | - | 78,95 |
| F 117 A Nighthawk | - | - | 88,95 |
| F-15 Operation Disk | - | - | 49,95 |
| F-15 Strike Eagle 2 | 82,95 | 82,95 | 82,95 |
| F-16 Falcon 3.0 eng. | - | - | 94,95 |
| F-19 Stealth Fighter | 74,95 | 74,95 | 89,95 |
| Fantastic Voyage engl. | 74,95 | - | - |
| Fascination | 74,95 | 74,95 | 89,95 |
| Fate Gates of Dawn | 76,95 | 76,95 | - |
| Flight o.t. Intruder | 77,95 | 77,95 | - |
| Flight Planner | - | - | 72,95 |
| Formula O. Grand Prix | 79,95 | 79,95 | - |
| Free D.C. | - | - | 94,95 |
| Genghis Khan | 83,95 | - | 83,95 |
| Gobliiins | 72,95 | - | 72,95 |
| Gods | 62,95 | 62,95 | 78,95 |
| Golden Eagle | - | 64,95 | 72,95 |
| Great Courts Tennis 2 | 68,95 | 68,95 | 74,95 |
| Gunship 2000 | - | - | 87,95 |
| Harlequin | 64,95 | - | - |
| Harpoon 2 | 78,95 | - | 89,95 |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| Heart of China dt. | 84,95 | - | 94,95 |
| Heimdall | 74,95 | 84,95 | - |
| Home Alone | 64,95 | - | 74,95 |
| Hudson Hawk | 64,95 | 64,95 | - |
| Hyperspeed | - | - | 99,95 |
| Indiana Jones Adv. | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Indiana Jones 4 | a.A. | a.A. | a.A. |
| James Pond II | 64,95 | 64,95 | |
| Jimmy White Snooker | 69,95 | - | - |
| Kick Off II | 58,95 | 58,95 | 64,95 |
| Kid Gloves II | 64,95 | 64,95 | - |
| Kings Quest 5 dt. | 86,95 | - | 99,95 |
| Knightmare | 74,95 | 74,95 | - |
| Knights o.t. Sky | 77,95 | 77,95 | 94,95 |
| Leander | 74,95 | - | - |
| Legend of Fearghail | 69,95 | 69,95 | 74,95 |
| Leisure Suit Larry 3 dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Leisure Suit Larry 5 dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Lemmings | 62,95 | 62,95 | - |
| Lemmings Data Disk | 54,95 | 54,95 | 54,95 |
| Lemmings Standal. Vers. | 62,95 | 62,95 | 74,95 |
| Lethal Xcess | 67,95 | - | - |
| Life & Death | 69,95 | 69,95 | - |
| Life & Death 2 | - | - | 74,95 |
| Links | - | - | 86,95 |
| Links II (Pro) | - | - | 86,95 |
| Links Bartan Creek | - | - | 44,95 |
| Links Bayhill Course | - | - | 44,95 |
| Logical | 59,95 | 54,95 | 59,95 |
| Lotus Espr.Tur. Chal.2 | 69,95 | 69,95 | - |
| Lèmpereur | - | - | 99,95 |
| M-I Tank Platoon | 74,95 | 74,95 | 87,95 |
| Mad TV | | - | 86,95 |
| Magic Candle II | - | - | 78,95 |
| Magic Pockets | 64,95 | 62,95 | - |
| Manchester Un. Eur. | 59,95 | 59,95 | - |
| Martian Memorandum | - | - | 86,95 |
| Master Golf | 79,95 | 79,95 | - |
| Maupiti Island | 64,95 | 64,95 | 74,95 |
| Mega Lo Mania | 72,95 | 72,95 | - |
| Mega Twins | 64,95 | 64,95 | - |
| Megatraveller 2 | - | - | 79,95 |
| Mercs | 64,95 | - | - |
| Micropose Soccer | 64,95 | 64,95 | 64,95 |
| Midwinter 2 | 78,95 | 78,95 | - |
| MIG 29 Super Fulcrum | 86,95 | 86,95 | 99,95 |
| Might & Magic 3 dt. | 89,95 | - | 89,95 |
| Monkey Island | 89,95 | 89,95 | 94,95 |
| Monkey Island II dt. | 89,95 | - | 89,95 |
| Monkey Island e. | - | - | 74,95 |
| Monster Pack II | 64,95 | - | - |
| No. 1 Collection | 69,95 | 69,95 | 79,95 |
| On the Road | 69,95 | 69,95 | - |
| P.P. Hammer | 54,95 | - | - |
| Panzer Battles | 64,95 | - | - |
| Paperboy II | - | - | 64,95 |
| Paragliding | a.A. | - | a.A. |
| PGA Cours Disk | 42,95 | - | 42,95 |
| PGA Tour Golf Plus | 78,95 | - | 82,95 |
| Pirates | 63,95 | 68,95 | 64,95 |
| Pit Fighter | 69,95 | 69,95 | 69,95 |
| Police Quest 2 | 86,95 | 96,95 | 86,95 |
| Police Quest 3 dt. | - | - | 86,95 |
| Pools of Darkness | - | - | 74,95 |
| Populous II | 67,95 | 67,95 | - |
| Populous Editor | 44,95 | - | - |
| Power Monger | 74,95 | 74,95 | - |
| Power Mo. Data Disk | 42,95 | 42,95 | - |
| Railroad Tycon | 78,95 | 74,95 | 84,95 |
| Realms | 74,95 | 74,95 | - |

| Programm | AMIGA | ATARI | IBM |
|---|---|---|---|
| Red Baron dt. | 96,95 | - | 96,95 |
| Return of Medusa 2 | 66,95 | 66,95 | 74,95 |
| Riders of Rohan | 62,95 | - | 79,95 |
| Rise o.t. Dragon dt. | 82,95 | - | 86,95 |
| Robin Hood (Sierra) | - | - | 86,95 |
| Robocop 3 | 64,95 | - | - |
| Roger Rabbit | a.A. | - | 78,95 |
| Rolling Ronnie | 69,95 | 69,95 | - |
| Romance o.t.Kingd. 2 | 104,95 | - | 104,95 |
| Sanctuary | 79,95 | - | 79,95 |
| Search for the Titanic | - | - | 74,95 |
| Secret Weap. o. Luftw. | - | - | 94,95 |
| Secret Weapeons P80 | - | - | 49,95 |
| Shanghai 2 | - | - | 87,95 |
| Shuttle deutsch | - | - | 114,95 |
| Silent Service 2 | 78,95 | 78,95 | 82,95 |
| Sim Ant | - | - | 89,95 |
| Sim City & Populous | 79,95 | 79,95 | 79,95 |
| Sim Earth | | - | 96,95 |
| Smash TV | 69,95 | 69,95 | - |
| Sorcerer´s Appliance | - | - | 86,95 |
| Soul Chrystal | 72,95 | - | 78,95 |
| Space Ace II | 79,95 | 79,95 | 89,95 |
| Space Quest 4 dt. | 89,95 | - | 86,95 |
| Speedball II | 64,95 | 64,95 | 79,95 |
| Star Control | 72,95 | - | 72,95 |
| Star Treck | - | - | 78,95 |
| Starbyte Super Soccer | 69,95 | 72,95 | 74,95 |
| Starflight II | 66,95 | - | 66,95 |
| Steigenberger Hotelm. | 59,95 | - | - |
| Stellar 7 | 62,95 | - | 62,95 |
| Strike II | - | - | 74,95 |
| Srike Commander | - | - | |
| Strike Fleet | 64,95 | 64,95 | - |
| Suspiciuos Carco | 64,95 | - | - |
| T.N.T. II | 78,95 | - | - |
| Taking of Beverly Hills | - | - | 72,95 |
| Terminator 2 | 62,95 | 62,95 | 74,95 |
| The Games Winter Chal. | - | - | 82,95 |
| The Godfather | 74,95 | - | 79,95 |
| The Oath | 64,95 | - | - |
| The Simpsons | 72,95 | 72,95 | 76,95 |
| Their finest Hour | 74,95 | 74,95 | 74,95 |
| Their finest Hour Miss. | 39,95 | 39,95 | 39,95 |
| Time Quest | - | - | 79,95 |
| Tip Off Basketball | 64,95 | 64,95 | - |
| Top League | 74,95 | 74,95 | 88,95 |
| Train it | 78,95 | - | 78,95 |
| Transworld | 62,95 | 62,95 | 68,95 |
| Ultima 6 | 72,95 | - | 89,95 |
| Ultima 7 | - | - | 89,95 |
| Ultima Martian Dreams | - | - | 79,95 |
| Uncharted Water | - | - | 114,95 |
| USS John Young 2 | 64,95 | - | - |
| Utopia | 74,95 | 74,95 | - |
| Vengeanie of Excalibur | 78,95 | - | - |
| Vroom | 64,95 | 64,95 | - |
| Wayne Gretzky 2 K.C. | 69,95 | 69,95 | 79,95 |
| Wild West World | 84,95 | - | 84,95 |
| Willy Beamish | 78,95 | - | 86,45 |
| Wing Commander | | - | 84,95 |
| Wing Commander II | - | - | 78,95 |
| Wing Com. II Miss D.1 | - | - | 49,95 |
| Wing Com. Miss D.1 o. 2 | - | - | 44,95 |
| Winzer | 68,95 | 68,95 | 72,95 |
| Wolfchild | 64,95 | 64,95 | - |
| World Wrestl. Federt. | 64,.95 | - | - |
| WWF Wrestlemania | 74,95 | 74,95 | 82,95 |

## HARDWARE + ZUBEHÖR

**JOYSTICKS:**

| | | |
|---|---|---|
| Competition Pro, Standard schwarz | DM | 27,95 |
| Competition Pro, Standard transparent | DM | 29,95 |
| Competition Pro, Standard transparent-blau | DM | 39,95 |

**JOYSTICKS PC:**

| | | |
|---|---|---|
| Competition Pro, transparent-blau | DM | 89,95 |
| Gravis schwarz | DM | 92,95 |
| Gravis transparent | DM | 96,95 |

**ZUBEHÖR:**

| | | |
|---|---|---|
| elektr. Bootselektor | DM | 44,95 |
| Maus-Joystick Umschalter | DM | 39,95 |
| Reis-Ware Maus | DM | 79,95 |
| Color-Maus-Graffiti m. Pad | DM | 99,95 |
| Syncro Express 3 | DM | 99,00 |
| Amiga Action Replay 3f. A500 | DM | 199,00 |
| Amiga Action Replay 3f. A2000 | DM | 219,00 |
| Mega Maus (280 Dpi) | DM | 59,00 |
| Volloptische Maus | DM | 119,00 |
| Crystall Trackball | DM | 114,00 |
| Nullmodem-Kabel | DM | 29,95 |
| Sunnyline Mouse | DM | 79,95 |
| Druckerständer | DM | 34,95 |
| X-Copy Prof. 5.0 | DM | 79,95 |
| Kickstart-Umschaltplatine | DM | 89,00 |
| Kickstart-Umschaltplatine incl. 1.3 | DM | 119,00 |
| Kickstart-Umschaltplatine incl. 2.0 | DM | 249,00 |
| Amiga 500 kompl m.Maus | DM | 799,00 |
| Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1MB | DM | 829,00 |
| AMIGA 500 plus | DM | 849,00 |
| AMIGA Farbmonitor 1084 S | DM | 579,00 |
| TV-Modulator | DM | 79,95 |

**SPEICHERERWEITERUNG für A 500 auf 1 MB:**

| | | |
|---|---|---|
| mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate | DM | 74,00 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar, Garnatie 12 Monate | DM | 79,00 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon | DM | 144,95 |
| mit Uhr + Accu abschaltbar + Monkey Island | DM | 153,95 |
| mit Uhr + Accu abschaltb. + Bundel. Man. prof. | DM | 134,95 |

**SPEICHERERWEITERUNG**

**für A 500 Grundversion erweiterbar auf:**

512 KB Preis: DM 99,00 — 1.8 MB Preis: DM 249,00

**für A 500 1 MB Chip Ram, wenn Big Agnus vorhanden:**

512 KB Preis: DM 129,00 — 2.3 MB Preis: DM 299,00

**für A 2000 abschaltbar Mega Mix 2000:**

2.0 MB DM 348,- 4.0 MB DM 548,- 8.0 MB DM 928,00

**für A 1000 extern 2.0 MB — DM 498,00**

**LAUFWERKE zu SUPERPREISEN**

| | | |
|---|---|---|
| 3,5" Floppy Drive extern, slim abschaltb. f. A 500 | DM | 154,00 |
| 5,25" FloppyDrive extern, slim abschaltb. f. A 500 | DM | 154,00 |
| 3,5" Floppy Drive intern für A 500 | DM | 154,00 |
| Laufwerke für PC 3,5" 1,44 MB | DM | 159,00 |
| Laufwerke für PC 5,25" 1,2 MB | DM | 169,00 |
| Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk | DM | 20,00 |

**Festplatten A508 Oktagon für Amiga 500:**

| | | |
|---|---|---|
| A508 52 MB (Quantum LPS 52) | DM | 1.217,00 |
| A508 105 MB (Quantum LPS 105) | DM | 1.519,00 |
| Mehrpreis je 2 MB RAM | DM | 196,00 |

**Festplatten A2008 Oktagon für Amiga 2000:**

| | | |
|---|---|---|
| A2008 52 MB (Quantum LPS) | DM | 1.139,00 |
| A2008 105 MB (Quantum LPS 105) | DM | 1.439,00 |
| A2008 182 MB (Quantum LPS 182) | DM | 1.998,00 |
| Mehrpreis je 2 MB RAM | DM | 196,00 |

**Festplatten Golem SCSI für A500:**

| | | |
|---|---|---|
| Golem 50 MB | DM | 969,00 |
| Golem 100 MB | DM | 1.269,00 |

**Festplatten Golem SCSI für A2000:**

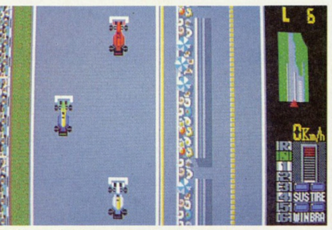
| | | |
|---|---|---|
| Golem 50 MB | DM | 969,00 |
| Golem 100 MB | DM | 1.269,00 |
| Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram | DM | 1.498,00 |
| Flicker Fixer für A500/2000 | DM | 299,00 |
| Flicker Fixer für A500/2000 mit Multiscan-Mon. | DM | 899,00 |

**DRUCKER**

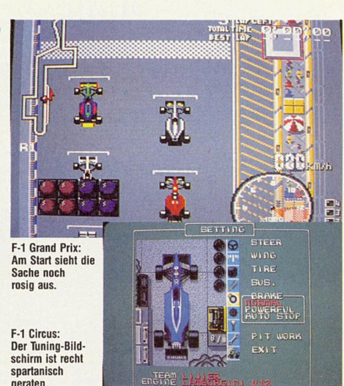
| | | |
|---|---|---|
| **Fujitsu** DL 1100 24 Nadel | DM | 898,00 |
| **Fujitsu** DL 1100 Color | DM | 948,00 |
| **MITA** Laser Drucker LP-X1 11 Seiten pro Min./250 Blatt | DM | 2.798,00 |
| Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 dt. mit CMS-Chips (Stereo) | DM | 367,00 |
| ohne CMS.Chips (Mono) | DM | 298,00 |
| Soundkarte "**Soundblaster**" Version 2.0 engl. mit CMS-Chips (Stereo) | DM | 333,00 |
| ohne CMS.Chips (Mono) | DM | 264,00 |

**Original CDTV von Commodore inkl. Fernbedienung DM 1489,-** **CDTV-Games und Anwendungen auf Anfrage**

## Doppelt gemoppelt




F-1 Circus: Alle Informationen auf einen Blick.




F-1 Grand Prix: Am Start sieht die Sache noch rosig aus.

F-1 Circus: Der Tuning-Bildschirm ist recht spartanisch geraten.

# Formel 1

Gleich zwei Formel-1-Simulationen mit nahezu identischem Inhalt darf sich der geschwindigkeitssüchtige Mega-Drive-Besitzer zulegen. *F-1 Grand Prix* und *F-1 Circus* bieten fast dasselbe: Formel-1-Rennen in Draufsicht mit japanischen Texten.

## F-1 Grand Prix

Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen der Weltmeisterschaft oder einem "Spot"-Modus, der als Trainingslauf fungiert. Unabhängig vom Spielmodus dürft Ihr Euren Wagen je nach Belieben "tunen". Spoilerstellungen, Motorenarten und Bremsbeläge sind nur einige der einstellbaren Wagenausrüstungen. Ein weiteres Menü erlaubt es, die Tastenbelegung zu verändern. Trainingsrunden und Qualifikationsläufe werden vor Rennbeginn absolviert. Auf der jeweiligen Strecke angekommen, seht Ihr Euren Flitzer von oben. Übersichtskarte, Drehzahlmesser und Renninformationen werden eingeblendet. Auf bevorstehende Richtungsänderungen der Fahrbahn weist ein zusätzlicher Pfeil hin. Bei übermäßig vielen Unfällen muß ein "Pit-Stop" eingelegt werden. Je nach Beschädigung kostet es Zeit. Habt Ihr einen Grand-Prix-Lauf erfolgreich gemeistert, gibt's ein Paßwort. *kn*

## F-1 Circus

Dasselbe in Grün: Zusätzlich zum bereits von Knut abgehandelten Genrekollegen bietet *F-1 Circus* neben Meisterschaft und Schnupperkursen einen Extra-Trainings-Modus. Hier dürft Ihr einzelne Streckenabschnitte anwählen und so z.B. in 90-Grad-Kurven und ähnlichen Schikanen Eure Fahrkünste bis zur Perfektion verbessern. Abgesehen von dieser Besonderheit ähneln sich die Programme wie ein Ei dem anderen. In den Boxen dürft Ihr sieben Einstellungen ganz nach eigenem Geschmack ändern. Automatik oder Handschaltung stehen alternativ zu Verfügung. Ihr seht die Strecken aus der Vogelperspektive, alle wichtigen Informationen werden am rechten Bildschirmrand eingeblendet. Alle Weltmeisterschaftsstrecken können von Euch, inklusive Qualifikationsrunden, abgefahren werden. Solltet Ihr unterwegs die Lust verlieren, dürft Ihr abspeichern. *vw*

### F-1 Grand Prix

*na ja*

Eigentlich könnte das Spielerherz zufrieden sein — wäre da nicht das übergroße Risiko, ständig eine Streckenbegrenzung zu küssen. Rauscht man mit 250 Sachen den Kurs entlang, blinkt kurz ein Pfeilchen, die Straße ist plötzlich nicht mehr da — nur noch ein leicht lädiertes Fahrgestell und die Aufforderung "Pit in" winken dem schockierten Spieler. Kurvenfahrten sind in *F-1 Grand Prix* extrem schwer zu meistern. Mit 60 km/h gelingen sie immer — die Konkurrenz nimmt die Kurven jedoch mit 300 Sachen: unfair und spielerisch mies! Allein aus diesem Grund fliegt das Modul schon nach 20 Minuten in die nächste Ecke. Einen Zwei-Spieler-Modus vermißt man ebenfalls.

**STECKBRIEF**
Genre: Rennspiel
Hersteller: Varie, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 34%**
Grafik: 48% Sound: 34% Schwierigkeit: schwer

### F-1 Circus

*na ja*

Im Gegensatz zu *F-1 Grand Prix* kommt man mit *F-1 Circus* etwas gefälliger über die Runden: Der jeweils aktuelle Streckenabschnitt ist länger auf dem Bildschirm, und damit sinkt die Chance gleich in die nächste digitale Seitenmauer zu brettern. Trotzdem ist auch hier die schwammige Steuerung eine echte Zumutung. Gleich, welchen Kurs man fährt, die Wagen trudeln über die langweiligen Strecken, die Kollisionsabfrage ist schlampig programmiert und Abwechslung wird nicht geboten. Warum man diesem Modul keinen Zwei-Spieler-Modus gegönnt hat, bleibt schleierhaft. Die Computergegner ziehen ohne jede Finesse ihre Kreise und taugen nur als Hindernisse.

**STECKBRIEF**
Genre: Rennspiel
Hersteller: Nichibutsu, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 40%**
Grafik: 44% Sound: 36% Schwierigkeit: schwer



Neu. Für Euren GAME BOY. Neu. Für Euren GAME BOY. N
PROBOTECTOR™
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern:
5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Actionspiel der Sonderklasse
KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß
Video Games: 81%Spielspaß
Game Boy
"Wer auf fetzige Action-Kost steht, der muß sich Probotector besorgen. Die Levels sind erstklassig ausgetüftelt, sehr fair und abwechslungsreich designed."
VIDEO GAMES CLASSIC
Video Games: 88% Spielspaß
Nintendo Entertainment System
"Probotector gehört spielerisch und technisch zum absolut Besten, was im Action-Genre derzeit für diese Konsole angeboten wird. Der Zwei-Spieler-Modus ist besonders empfehlenswert; wenn Ihr zusammenarbeitet, kommt Ihr im Teamwork auch etwas weiter."
Auch als NES-Spiel
Im Jahr 2633. Eindringlinge aus der Galaxie stören den Frieden auf der Erde.
Probotector, der superstarke Roboter, muß erstklassige Verteidigungsaktionen überstehen. Hervorragende Grafiken. Echte Spieldramaturgie der Zukunft.
Konzentration und Geschicklichkeit sind gefragt.
• Für 1 Spieler
• Systeme: Game Boy Nintendo Entertainment System,
PROBOTECTOR - SuperstarkesActionspiel
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77
Weitere Actionspiele von KONAMI für den Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als-LCD Spiel
PALCOM SOFTWARE
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
GAME BOY
PALCOM
PROBOTECTOR
Castlevania
Simon's Quest




## Mächtig heftig

Schon bei Obermotzen wird der 3-D-Chip gefordert

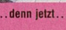
# Super Contra



Zwei harmlose Burschen!...



...denn jetzt...





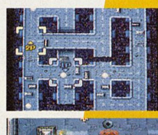


...kommt ein...





...richtiger Terminator!



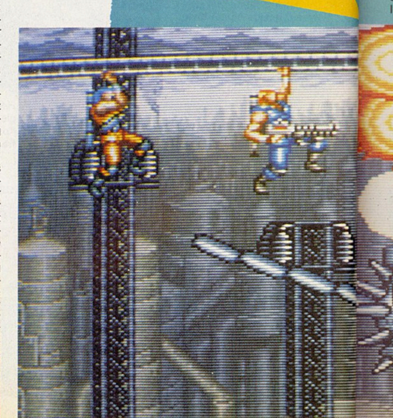


In Level 2 und 5 seht Ihr die Helden von oben





Da dampft der 3-D-Chip, 360°-Rotation inklusive



Im friedlichen Sommer des Jahres 2636 beginnt die größte jemals erlebte Aliens-Invasion. High-Tech-Metropolen verwandeln sich in Ruinen und fruchtbares Land wird zur Wüste. Roboter terrorisieren die überlebenden Erdlinge; die Menschen, die sich in die Höhlen der außerirdischen Besucher wagen, bekommen grauenhaft mutierte Wesen zu Gesicht. Bisher ist niemand wieder herausgekommen — eine willkommene Herausforderung für Super-Famicom-Besitzer!

Ein oder zwei bis auf die Zähne bewaffnete und mit Muskeln bepackte Helden stürzen sich in das sechs Level lange Jump 'n'Shoot-Geschehen. Nach der Hatz durch die Stadt und Kämpfen in schwindelerregenden Höhen macht sich der Zwei-Mann-Trupp auf, in der Wüste nach der Brut der Aliens zu suchen. Dabei wird der Spieler ganz schön gefordert; alles ist vorhanden, von der reinen Balleraction bis hin zu Rennstrecken und Geschicklichkeitsparcours. Im Normalfall verfolgt Ihr die Schießübungen der beiden Waghalsigen von der Seite. Der Bildschirmausschnitt scrollt dabei in die Richtung, in die Ihr Eure Männchen steuert. Level 2 und 4 bilden eine Ausnahme: Hier seht Ihr die Action aus der Vogelperspektive. Ihr habt die Wahl zwischen einem Gesamtbildschirm für beide Sprites oder zwei Split-Screens. Die Links- und Rechtstasten am Joypad (da, wo die Zeigefinger liegen) lassen in diesem Fall den Spielfeldausschnitt rotieren — der 3-D-Chip läßt grüßen. Natürlich dürft Ihr hier auch die Vielzahl der Aliens von oben bewundern: Krabben, Spinnen und vielgliedrige Riesenwürmer haben es auf Euch abgesehen.

In den übrigen Leveln ist die Monstervielfalt nicht minder groß: Menschenähnliche Androiden in allen Farben mit jeder denkbaren Bewaffnung, herumfliegende Alienlarven und menschengroße Schmetterlinge, die Euch zu verschleppen versuchen. Auch mit größeren Divisonen dieser Bösen ist's noch nicht getan: Es wimmelt nur so von Unter- und Obermotzen in *Super Contra*. So findet Ihr auch mitten in den Levels einige äußerst hartnäckige Burschen, die das Letzte aus Euren Helden fordern. In solchen Situationen bewährt sich der Einsatz von Bomben: Die bildschirmgroße Explosion nagt gewaltig an der Energie der bösen Aliens.

Bomben und andere Extras fliegen vor brisanten und kniffligen Stellen des Spiels über Eure Köpfe. Ein zärtlicher Schuß auf das Ding, es fällt herunter und läßt sich aufsammeln. Fünf verschiedene Schußarten gibt's: Maschinengewehr, Raketen, "Homing Missiles", Laser und Flammenwerfer lassen sich gegen die Aliens einsetzen. Zwei dieser Bewaffnungsarten könnt Ihr gleichzeitig behalten, per Knopfdruck wird die jeweils andere Knarre aktiviert. Ein wei-

**Super**

Wer bis heute noch Zweifel an den technischen Fähigkeiten des Super Famicoms hatte, der wird von Konami auf famose Weise eines Besseren belehrt. *Super Contra* vereint die Grafikpracht von Neo-Geo-Modulen mit der Spielbarkeit von Kultprogrammen und den Innovationen und Gags der besten Arcade-Titel. Dieses Modul läutet eine neue Ära von Actionspielen ein, an die ich bis heute nicht zu denken gewagt habe. *Super Contra* erinnert eher an einen Spielfilm, als daß es sich mit einem "normalen" Actionspiel vergleichen läßt. Ein Höhepunkt jagt den anderen; Nervenkitzel, Schweißausbrüche und Jubelgeschrei reichen sich die Hand. Noch nie habe ich es so ernst gemeint: Wer wirklich auf Action steht, der *muß* sich Nintendos 16-Bit-System mit *Super Contra* zulegen. Ein Ballerfetzer dieser Güte ist zur Zeit auf keinem anderen Computer oder Videospiel — mit Ausnahme des Neo Geos — machbar. Wenn im Sommer das Super NES offiziell bei uns erscheint, dann habt Ihr für etwa 450 Mark (Grundgerät plus *Super Probotector*) eine Kombination, die 90 Prozent aller Arcade-Automaten übertrifft.

**STECKBRIEF**

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 140 Mark

**SUPER FAMICOM 90%**

Grafik: 87% | Sound: 81% | Schwierigkeit: einstellbar

teres leckeres Extra ist der zeitlich begrenzte Schutzschild, mit dem das schießwütige Sprite sogar in die Hölle gehen könnte (was in etwa dem sechsten Level entspricht).

Im Laufe Eurer Entdeckungstour durch die verschiedenen Spielebenen trefft Ihr ständig auf neue Spielelemente. Während eine Passage in einem Panzer bestanden wird, kämpft Ihr in einem anderen Abschnitt auf teuflisch schnellen Antischwerkraft-Bikes (Star Wars läßt grüßen). Wieder irgendwo anders hängt Ihr an den Kufen eines Helicopters — Eure Geschicklichkeit ist gefragt, wenn Ihr hoch in der Luft von Rakete zu Rakete springt.

*Super Contra* ist zur Zeit nur als Japanimport zu bekommen, der in dieser Form nicht offiziell in Deutschland erscheint. Wer ohne deutsche Anleitung nicht auskommt, der sollte bis zum Herbst warten, wenn das leicht modifizierte Spiel als *Super Probotector* von Konami in Deutschland auf den Markt kommt. *ri*



## Die Vorgeschichte

Der Startschuß der *Contra*-Serie fiel 1988, als Umsetzungen von Konamis Arcade-Hit für Spectrum, Amstrad, C 64 und MS-DOS unter dem Namen *Gryzor* erschienen. Wenig später hat die Bundesprüfstelle (BPS) dieses Spiel indiziert. Etwa zwei Jahre danach folgte für das NES als *Probotector* eine leicht entschärfte Adaption. Mit satten 84 Prozent Power-Wertung läutete das Actionspiel eine neue Ballerära auf dem NES ein. Die nächsten zwei Contras schafften es bisher noch nicht nach Deutschland: Während *Contra 2* in den USA sowohl in der Spielhalle als auch auf dem NES für Furore sorgten, war der dritte Teil, *Contra Force*, eher bescheiden. Zur Zeit ist noch unsicher, ob und welche *Probotectors* für das NES offiziell in Deutschland erscheinen. Definitiv setzt Konami allerdings auf die Super-NES-Version, die wohl den Namen *Super Probotector* tragen wird. Spielerisch wird sich zum Glück nicht allzu viel ändern. Freut Euch auf die offizielle Version dieser anspruchsvollen Ballerhatz.



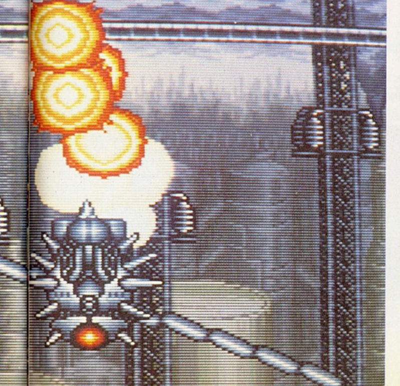
***Gryzor* auf dem C64**



***Probotector*, NES-Umsetzung**

**Super**

Fantastisch! Wer hat gesagt, das Super Famicom könne nicht viele Sprites darstellen, ohne daß es ruckelt? — Käse! Was bei *Super Contra* abgeht, läßt so manches "Oh" und "Ah" von Spielern und Zuschauern ertönen: Farben, Action, Sprites, Bewegung, Geschwindigkeit, Gags und brillante Ideen. Es wird einfach nicht langweilig, alle fünfzig Pixel eine Innovation; Obermotze hier, seltsame Apparaturen dort; jede Etappe verlangt eine ganz besondere Vorgehensweise und wartet mit neuen Herausforderungen auf. Nicht nur die Motivation bestätigt das (entsteht allein durch die Alienjagd), sondern auch das hektische und gruselige Ambiente. Allein vor einigen Nervenzusammenbrüchen beim ersten Durchspielen ist der Spieler nicht sicher: Einige Szenen sehen verdammt unfair aus (sind sie aber dann seltsamerweise nach etwas Übung doch nicht). Im Zwei-Spieler-Modus kommt ein weiteres Problem hinzu: Die Heldensprites sehen sich ein wenig zu ähnlich: "Ach, das bin ja *ich*!". Des weiteren geht bei all der Hektik und dem Schwierigkeitsgrad der zweite Waffen-Slot etwas unter. Nachdem man ein Leben verbraucht hat, verschwinden nämlich beide Waffen. Alles in allem nicht nur ein Aliens-Kultspiel auf Nintendos Jüngstem sondern auch ein Meilenstein der Actionspielgeschichte.





**Oben: Wem mag dies putzig Geschöpf wohl bekannt vorkommen.**

**Links: Über den Dächern von Bladerunner-City — Vorsicht da unten!**

## Seelenlos




Auch unter Wasser macht unser Held eine farbenprächtige Figur

Eines gleich vorneweg: *Soul Blader* hat nur noch wenig mit dem Vorgänger *Actraiser* gemein. Statt einer Mischung aus *Populous* und *Super Shinobi* orientiert sich *Soul Blader* ziemlich eng an dem Action-Adventure *Zelda*. Das Suchtpotential ist zwar nicht ganz so hoch wie beim "Original", aber mit wachsender Begeisterung führt der Spieler sein Heldensprite über die farbenprächtigen Kontinente, metzelt Monsterscharen nieder und löst kleine Puzzles. Drei Dinge verwehren *Soul Blader* mein freundlichstes Gesicht. Zum einen finde ich den Aktionsfreiraum des Helden etwas zu limitiert — nur ein Säbel ist für meinen Geschmack etwas zu wenig. Ein paar knackige Extras à la *Zelda* (z.B. der Bumerang) hätten mehr Leben ins Spiel gebracht. Zum zweiten ist *Soul Blader* extrem textlastig — mit japanischen Texten kein leichtes Unterfangen für den Spieler. Viele Tips und Hinweise, sowie die Story verlieren sich im Dunkeln des Sprachgewirrs. Der dritte Punkt ist der Sound: Warum die Programmierer diesmal auf die Mitarbeit des *Actraiser*-Musikus verzichtet haben, ist schleierhaft. Obwohl recht gut, kann die musikalische Untermalung von *Soul Blader* den bombastischen Klängen des Erstlings nicht die Ohrmuschel reichen.

# Soul Blader




Genre: Action-Adventure
Hersteller: Enix, Zirka-Preis: 140 Mark

| SUPER FAMICOM | | 77% |
|---|---|---|
| Grafik: 80% | Sound: 60% | Schwierigkeit: mittel |

Im letzten Jahr sorgte neben dem berühmten *Super Mario*-Modul, vor allem das Super-Famicom-Spiel *Actraiser* für Furore. Dank fetzigem Sound, stilvollen Grafiken und einer sehr guten Spielbarkeit heimste *Actraiser* fette Wertungen ein. Jetzt gibt's den offiziellen Nachfolger zum Action-Adventure-Knaller: *Soul Blader* heißt der zweite Teil der *Actraiser*-Saga.

Wie im Vorgänger muß ein wackerer Rittersmann einem bösen Buben Einhalt gebieten und ein Fantasyland befreien. In *Soul Blader* steuert Ihr besagten Helden über sieben verschiedene Kontinente. So ein Landstrich besteht aus zwei großen Bereichen: einer Oberwelt und einem oder mehreren Labyrinthen, die jeweils aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Beim Start in einem neuen Kontinent ist auf der Oberwelt kein Lebenszeichen zu entdecken — außer Wildnis nichts zu sehen. Um den Ländern Leben einzuhauchen, müßt Ihr in den Dungeons Monster vertrimmen. Die Feinde entschlüpfen nämlich Generatoren, die sich in "Schalter" verwandeln, wenn Ihr eine bestimmte Anzahl an Monstern erledigt habt. Tretet Ihr nun auf den Schalter, taucht meistens in der Oberwelt ein Gebäude oder eine neue Spielfigur auf. Andere Schalter dienen dazu, innerhalb des Labyrinthes Türen zu öffnen, Fallen zu entschärfen oder Wege in neue Bereiche freizulegen. Um den Scharen von Monstern Herr zu werden, seid Ihr mit einem scharfen Schwert, einer Rüstung, einem Schild und einer magischen Kugel ausgestattet. Im Laufe des Spiels ergattert Ihr nicht nur bessere Ausrüstung (bis zu acht Schwerter) und durchschlagskräftigere Magie, sondern auch rund 40 verschiedene Gegenstände, die sich per Spezialmenü aktivieren lassen.

Um von einem Kontinent zum nächsten zu reisen, muß erst das Obermonster des derzeitigen Landes erledigt werden. Ist der lokale Finsterling erledigt, bekommt Ihr einen farbigen Würfel, mit dem ein Kontinent-Teleporter aktiviert wird. Wer eine Pause einlegen möchte, kann drei Spielstände speichern. Wir testeten übrigens die japanische Originalfassung. Die zahlreichen Bildschirmtexte sowie das Handbuch sind in japanisch — eine englische Version von *Soul Blader* ist gerade in Arbeit, und wird in den USA Ende des Jahres erscheinen. Testmuster von Galaxy. *mh*




Die Dungeons sind aus der Vogelperspektive zu sehen

### Der Vorgänger



In Actraiser sind einige Spielstufen von der Seite zu sehen

Mit *Actraiser* zeigte das Super Famicom, was in ihm steckt. Grandiose Grafik, brillanter Sound und eine spielerische Suchtmischung verschafften dem Mustermodul eine dicke Wertung. Mittlerweile gibt es das Spiel auch in englischer Sprache.




In diesem Menü werden die eingesammelten Gegenstände angezeigt




Seid Ihr in den Dungeons erfolgreich, tauchen hier Gebäude und Einwohner auf

## Easy drivin'




Kurven werden mit gelb-schwarzen Pfeilen rechtzeitig angekündigt

# Exhaust Heat

Obwohl sich der 3-D-Chip des Super Famicoms für Rennspiele förmlich anbietet, haben sich die Softwareentwickler bisher in vornehmer Zurückhaltung geübt. Außer dem Geniestreich von Nintendo (*F-Zero*) und dem Reinfall von Jaleco (*Big Run*) sitzen Bildschirmraser ohne Lenkrad da. Mittlerweile hat Seta den ersten Formel-1-Flitzer ins Pixel-Rennen geschickt. *Exhaust Heat* bietet uns 16 Strecken, die den original Asphaltarenen nachempfunden sind. Diese dürft Ihr entweder als Trainingsgelände mißbrauchen oder Ihr startet zur kompletten Rennsaison. In diesem Fall donnert Ihr der Reihe nach mit sieben Kollegenkarossen die Kurse entlang. In zwei Übungsfahrten wird der Startplatz bestimmt, danach folgt das dreirundige Rennen.

Davor stattet Ihr Euer Fahrzeug aus — je mehr Preisgeld Ihr im Vorfeld zusammengerast habt, desto luxuriöser das Ambiente. Vom Front- und Heckspoiler über den Motor bis hin zu den Reifen wird aus- und umgetauscht. Die Gangschaltung erfolgt automatisch — auf Wunsch mit manueller Unterstützung.

Die jeweils neun besten Gesamtfahrzeiten sowie die Rundenbestzeit von allen 16 Kursen werden dank Batterie langfristig gespeichert. Netterweise sind trotz Japanimport sämtliche Bildschirmtexte in verständlichem Englisch gehalten. Die Anleitung ist dagegen in japanisch gehalten. Testmuster von Galaxy. *mg*



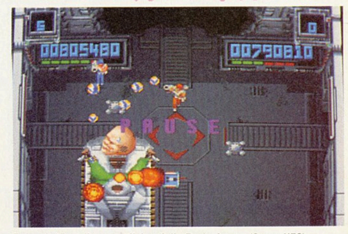

Auch wenn *Exhaust Heat* bei weitem nicht das optimale Rennspektakel verkörpert, hat mir die unkomplizierte Raserei gefallen. Die Grafik kommt dank 3-D-Chip prima rüber (gelegentliche Ruckler eingeschlossen), der Sound ist zurückhaltend, aber angenehm. Nicht zuletzt wegen der nachvollziehbaren und leicht zu handhabenden Steuerung dürfte das Modul auch Formel-1-Greenhorns munden. Von einer echten Simulation ist *Exhaust Heat* natürlich weit weg und ein paar mehr Paramter und Spieloptionen wären mir ebenfalls recht, aber für ein paar Rennen pro Abend krame ich Setas Motodrom gerne raus. Sei's nur, um die Rundenzeiten von meinen Kollegen zu unterbieten.

STECKBRIEF
Genre: Rennspiel
Hersteller: Seta, Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER FAMICOM 68%**

Grafik: 56% Sound: 47% Schwierigkeit: mittel

## Gewalt im Fernsehen




Zu zweit könnt Ihr ordentlich auf die Pauke hauen (Super NES)

# Smash TV

In ferner Zukunft macht eine brutale Fernsehquiz-Sendung von sich reden: *Smash TV*. Ein oder zwei Spieler werden in mehrere Arenen geschickt und dort von Baseballspielern, Panzern und anderen finsteren Figuren angegriffen. Mit angemessener Bewaffnung müssen sich die beiden zur Wehr setzen und ganz einfach versuchen zu überleben und herumliegende Superpreise einzusammeln. Die bildschirmfüllende Arena seht Ihr leicht schräg aus der Vogelperspektive. Aus den vier Eingängen an jeder Seite strömen die gewalttätigen Personen.

Der Clou liegt in der Steuerung: Während Ihr in eine von acht Richtungen lauft, entsprechen die vier Feuertasten den Richtungen, in die Ihr schießt. Drückt Ihr zwei Tasten gleichzeitig, ballern die Gewehre sogar diagonal. Damit könnt Ihr in eine bestimmte Richtung laufen und trotzdem alle Eure Flanken absichern. Neben Geldbündeln und kleinen Geschenkpackungen liegen manchmal auch einige Extrawaffen herum, die für eine begrenzte Zeit anhalten: Raketen-, Granatwerfer und Laser verfehlen kaum ihre Wirkung. Außerdem können nur Extra-Waffen dem Obermotz Schaden zufügen. Insgesamt stehen Euch fünf ausgedehnte Levels bevor, die sich jeweils aus mehreren Arenen zusammensetzen. Ein furchterregender Obermotz schließt eine Spielrunde würdig ab. *Smash TV* ist zur Zeit übrigens nur als US-Import lieferbar. Testmuster von Flashpoint. *ri*

gut

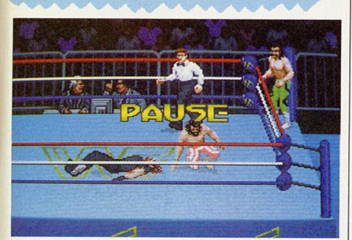
Zum schnellen Abreagieren ist die erstklassige Super-NES-Fassung des Automatenhits *Smash TV* genau das richtige. Mir mangelt es allerdings langfristig an Abwechslung: Sicherlich kommt in jeder neuen Arena eine weitere Gegnersorte hinzu; der einzige Unterschied zum Vorgänger besteht aber lediglich darin, daß das Wesen mehr Treffer verträgt. Etwas witziger sind dagegen die Obermotze. Riesige Sprites, die nur mit der richtigen Taktik klein beigeben, rollen durch die Arena. Apropos Technik: Trotz Unmengen von Sprites wird das rasante Spielgeschehen nicht eine Sekunde langsamer. Für zerstörungswütige Actionfans ein Mordsspaß.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER FAMICOM 78%**

Grafik: 70% Sound: 44% Schwierigkeit: mittel

## Hulkamania




Der Undertaker liegt am Boden: abreagieren am Joypad

# S. Wrestle Mania

Wrestling ist eine typische Sportart, die direkt auf das amerikanische Konsumverhalten zugeschnitten wurde: Muskelbepackte Kraftpakete prügeln sich in einer von Tausenden gewaltgeilen Zuschauern besuchten Arena. Zu sehen, wie ein anderer verdroschen wird, weckt in den meisten eine Art Schadenfreude. Wrestling bietet somit eine ideale Grundlage für einen amüsanten Zwei-Spieler-Schlagabtausch, und genau diese Lücke wird nun auf dem Super NES gefüllt. In *WWF Super Wrestle Mania* könnt Ihr einen von zehn Original-Wrestlern aussuchen und mit ihm zusammen in den dreidimensionalen Ring steigen. Gegner ist entweder der Computer oder ein menschlicher Partner. Je nachdem, in welcher Kampfposition Ihr Euch befindet (laufend, stehend), reagiert der ferngesteuerte Catcher anders auf die Joypad-Tasten. Wenn der Gegner auf Euch zurennt, ist es ein Leichtes, einen "Clothesline" oder "Hiptoss" anzusetzen. Vorausgesetzt, Ihr drückt im richtigen Moment den passenden Knopf. Gut zwei Dutzend verschiedene Bewegungen, Tritte, Stöße und Würfe könnt Ihr anwenden. Sind Euch dabei zwei Wrestler zu wenig, läßt sich die *Wrestle Mania* auch im "Tag Team" (zwei Teams mit jeweils zwei Wrestlern treten gegeneinander an) oder einer "Survivor Series" (vier gegen vier) starten. Das Modul ist zur Zeit nur als US-Import zu haben. Testmuster von Dynatex. *ri*

*gut*

Logisch, daß ein Solokampf gegen den Computer lange nicht so interessant ist. Zu zweit, vorzugsweise mit einem guten Freund, habt Ihr auf alle Fälle einen Höllenspaß. Die vielen Tritte und Schläge mögen am Anfang etwas irritierend sein, nach einiger Eingewöhnungszeit darf man aber die kontrollierten Prügelkanonaden genießen.

Stimmungsvolle, teils digitalisierte Grafik schmückt die Wrestle-Action, *WWF Super Wrestle Mania* läßt eigentlich in keiner Beziehung Wünsche offen; sieht man davon ab, daß man mehr verschiedene Wrestler und Schläge ausprobieren möchte. Kurzum: Zu zweit eine amüsante Art sich zu duellieren, alleine eher ein bißchen öde.

**STECKBRIEF**

Genre: Sport
Hersteller: Ljn, Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER FAMICOM 77%**

Grafik: 63% Sound: 57% Schwierigkeit: einstellbar

## Strategen-Saga






**Im zweiten Szenario beschützt Ihr eine zukünftige Mitstreiterin auf dem Nachhauseweg**

# Warsong

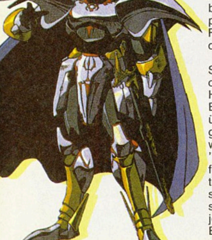
Als NCS' *Long Raiser* vor gut einem halben Jahr auf dem deutschen Importmarkt erschien, erkannten nur wenige die spielerische Tiefe und die fantastische Komplexität dieses Strategieknüllers. Das Handbuch sowie sämtliche Menüs und Texte im Spiel waren in Japanisch gehalten und damit für Normalsterbliche vollkommen unverständlich. Dank dem amerikanischen Hersteller Treco kommt das Spiel nun ein zweites Mal inoffiziell, bzw. als Import nach Deutschland: *Warsong* ist eine getreue *Long-Raiser*-Übersetzung, angenehm gelettert und mit englischem Handbuch ausgestattet.

Ihr übernehmt den Part des Garett, eines Königssohns, der den Untergang des väterlichen Reiches miterlebt und schwört, sich an den übermächtigen Feinden zu rächen. Durch 20 Szenarios führt Eure Reise: Ihr beginnt mit der Rettung der letzten überlebenden Getreuen Eures Vaters, erobert Festungen zurück und bereitet den Gegenangriff in feindliche Gebiete vor. Nach und nach schließen sich Euch ehemalige Ritter und Rebellen an; jeden neuen Helden könnt Ihr genau wie Garret nach Eurem Gutdünken steuern. Außerdem erhalten die Helden (wie in einem Rollenspiel) mit jedem beendeten Kampf Erfahrungspunkte und aus dem einfachen Fighter wird ein beeindruckender Knight Master.

Jedes Szenario stellt eine Schlacht dar: Mittels verschiedener Befehle steuert Ihr Eure Helden und Truppen (Reiter, Bogenschütze, Mönche u.a.) über einen karierten Untergrund. Sind alle Einheiten bewegt, zieht der Computer die "Bösen". Kommt's zum Gefecht zwischen zwei verfeindeten Einheiten, wird das Geschehen in Form einer Actionsequenz dargestellt, in die Ihr jedoch nicht eingreifen könnt. Bei Kämpfen spielen die verschiedensten Faktoren ein Rolle: Die Stärke der Beteiligten und ihrer Waffen, der Terraintyp, die relative Nähe eines charismatischen Befehlshabers, der Einsatz von Magie — angeschlagene Truppen sollten nach dem Kampf natürlich schleunigst geheilt werden.

Bis alle der immer mächtiger werdenden Generäle, Statthalter und Erzzauberer der Finsternis vernichtet sind, dürften einige Dutzend Spielstunden vergehen. Das Modul ist jedoch mit einer Batterie ausgestattet, die Euch das Abspeichern eines Spielstandes auch ohne ellenlanges Paßwort erlaubt.

Testmuster von Galaxy. *wi*



**POWER-TIPs**

**Startet das Szenario neu, sobald Ihr einen Eurer Helden verliert. Achtet darauf, vielfältig zu befördern, um eine gute Mischung aus Kämpfern und Zauberern zu erhalten. Attakkiert starke gegnerische Helden nur mit einem gesunden Recken und haltet Hilfstruppen und einen zweiten eigenen Helden in der Nähe — verletzte Helden müssen gedeckt werden. Versucht Eure Armee kompakt zu halten. Zieht Truppen nicht zu weit vom Anführer weg; angeschlagene Truppen müssen zur Heilung auf ein freies Feld neben dem Helden.**




**In solchen Fenstern werden alle Menüs, Porträts und Gesprächsfetzen eingeblendet.**

*Super*

Fantastisch: Diese Übersetzung des Japano-Bestsellers ist allen Strategiespielern uneingeschränkt zu empfehlen. Fantasievollere Aufgaben und kniffligere Taktiksituationen präsentiert momentan kein anderes Mega-Drive-Modul so benutzer- und einsteigerfreundlich. Anfänger haben's schnell kapiert — Profis werden erstaunt sein über die spielerischen Feinheiten und Gags, die sich hinter funktionellen Menüs verbergen. Die Rollenspielelemente (magische Waffen, neutrale Monster, die keiner der Parteien angehören, Charakterklassen und Beförderungen) würzen das Spiel und lassen schnell Suchterscheinungen aufkommen. Die Gesprächssequenzen sind ebenfalls eine gute Idee: So werden Aufgaben oder Missionen dem Spieler erklärt, ohne daß die dichte Fantasy-Atmosphäre zu Schaden kommt. Wer Englisch versteht und Strategie mag, muß zugreifen.

**STECKBRIEF**

**Genre: Strategie**
**Hersteller: Treco, Zirka-Preis: 110 Mark**

**MEGA DRIVE 88%**

**Grafik: 69%** | **Sound: 67%** | **Schwierigkeit: mittel**

## Atomunfall




Deckung: Ein Panzer kommt selten allein (Mega Drive).

# Two Crude Dudes

Im Jahr 2010 wird New York dank einer Serie nuklearer Explosionen dem Erdboden gleichgemacht. Etwa 20 Jahre später beginnen erste Restaurierungsarbeiten, die allerdings durch den Terror der Schlägerbande "Big Valley" gestört werden. Schon legen sich die *Two Crude Dudes* auf die Lauer, der Gang den Garaus zu machen.

In altbekannter *Final-Fight*-Manier steuert Ihr ein bis zwei muskulös gebaute Schläger durch fünf Levels, in denen es nur so von "Big Valleys"-Leuten wimmelt. Ihr lauft die Stadtteile (Straßen, Kaufhäuser und U-Bahn) von links nach rechts ab und streckt allem, das Euch entgegenkommt, die Faust entgegen; ein halbes Dutzend Schlagvariationen gibt's. Herumstreunende Penner, Ampeln und Kisten kann der *Dude* aufheben und anderen Widersachern entgegenschleudern. Mit einer anderen Feuertaste läßt sich das Schwergewicht sogar zum Hüpfen motivieren. Damit erreicht Ihr hauptsächlich höher gelegene Etagen; könnt zum Beispiel Treppen hinaufspringen, granatenwerfende böse Jungs runterzuholen. Ihr könnt Euch damit Euren Weg durch den Level aussuchen; bei zwei Spielern teilt man sich die Etagen erfahrungsgemäß.

Zwischen den Levels steht immer einen Power-Cola-Automat, der nicht auf Einwurf, sonder den Einschlag reagiert. Wer mehr Cola-Dosen aus der Kiste rausholt, erhält den größeren Punktebonus. Testmuster von Dynatex. *ri*

*na ja*

Leider bietet das Zungenbrecherspektakel *Two crude Dudes* viel zuwenig verschiedene Gegner. Ihr spielt die fünf Levels ohne großartig auftretende Abwechslung durch — nicht einmal die Cola-Nummer kann mich auf Touren bringen. Zu allem Überfluß läßt auch die träge Steuerung zu wünschen übrig: Unser Held springt weniger wie ein flottes Jump'n'Run-Sprite, er mutet eher wie ein Walroß an. Das macht es schwer, Gegnern durch galante Hüpftechnik auszuweichen. Selbst bei den Obermotzen reicht in den meisten Fällen hinstellen und reinschlagen. Die übrigen Feinde lassen sich zwar angenehm verprügeln, besonders üble Burschen gibt's aber nicht.

**STECKBRIEF**
Genre: Action
Hersteller: Dataeast, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 43%**
Grafik: 58% Sound: 66% Schwierigkeit: einstellbar

## Modul Buck




Mit dem Party-Icon unterwegs: Die normale Sicht des Spielers.

# Buck Rogers
## Countdown to Doomsday

Die Macher der populären AD&D-Rollenspiele wagten sich mit Weltraumheld *Buck Rogers* erstmals an ein zukunftsträchtiges Science-fiction-Szenario. Auch in SSI's Umsetzung für das Mega Drive treibt der immergrüne Kämpfer für die Gerechtigkeit sein Unwesen. Bei seinem Ausflug in die Konsolenwelt hat Buck einige Modifikationen erlebt. So wurde das überbordende Skill-System der Computerversion (über 60 Skills) auf überschaubare 14 Fähigkeiten reduziert. Munitionsmangel gehört der Vergangenheit an — anders als auf dem Computer, verfügen die Waffen jetzt über unbegrenzte Energievorräte. Die größte Mutation hat Buck auf der grafischen Ebene durchgemacht: Die typische 3-D-Perspektive ist im All verschwunden und wurde komplett durch eine isometrische Sicht von schräg oben ersetzt. Aus gleicher Höhe schaut Ihr auch auf den strategischen Bildschirm, auf dem die taktischen Kampfrunden ausgetragen werden. Die Charaktere werden von Euch entweder selbst in die Schlacht geschickt oder wahlweise vom Computer gesteuert. Zusätzlich dürft Ihr, wie im Computervorbild, taktisch angehauchte Raumgefechte austragen und gegnerische Raketen in den Orkus blasen. Jeder Charakter darf eine Station im Schiff besetzen und mit Laser und Blaster zuschlagen.

Testmuster von Electronic Arts. *vw*

*gut*

Hat man sich vom ersten akustischen Reizangriff erholt und dem unsäglichen Soundtrack konsequent die Luft abgedreht, stehen dem Konsolenhelden vergnügliche Stunden ins Haus. Ein bißchen Flexibilität sollte der SSI-gewöhnte Rollenspieler trotzdem mitbringen, denn die liebgewonnene 3-D-Perspektive ist verschwunden und läßt uns anfangs etwas orientierungslos zurück. Zumal auch der "Area"-Befehl fehlt und so keine Übersicht über den Handlungsort möglich ist. Die numerische Ausdünnung des Skill- und Fertigkeiten-Systems ist nur scheinbar ein Nachteil, erweist sich aber bald als angenehm: So bleiben die Werte der Charaktere schön übersichtlich.

**STECKBRIEF**
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 130 Mark

**MEGA DRIVE 78%**
Grafik: 63% Sound: 28% Schwierigkeit: mittel

## Wild-Side-Story



Das Zeitlimit verrinnt recht schnell — Uhren sammeln

# Kid Chameleon

Wild Side, das neueste Spiel der Stadt: Kids verschwinden in einer 3-D-Holo-Welt. Doch bisher ist noch niemand zurückgekehrt. Natürlich steckt ein Bösewicht hinter der ganzen Geschichte; sein Name: Heady Metal. *Kid Chameleon*, stadtbekanntes, supercooles Teenie-Idol stürzt sich nun aufopferungsvoll in den Kampf, um die Vermißten zu befreien. In über hundert Levels steht er seinen Jump'n' Run-Mann und verteidigt sich gegen fiese Drachen, laufende Steine und schleimschießende Auswüchse. Auf dem Weg durch die horizontal scrollenden Landschaften, kann er in Mario-Manier gegen Blöcke springen, die daraufhin Kristalle oder bestimmte Gegenstände freigeben. Auf Feinde wird ebenfalls gehüpt. Mittels kleiner Extras darf Kid auch Schießen. Unter anderem findet er Helme, die ihn in eine andere Gestalt versetzen. Er verwandelt sich zum Beispiel in einen kleinen, schwertschwingenden Samurai, in ein maskiertes, Axt-werfendes Ungetüm (Jason läßt grüßen) oder in einen flugfähigen Ikarus-Klon. Habt Ihr eine bestimmte Anzahl Kristalle eingesammelt, dürft Ihr einen Energiesturm entfachen, der je nach momentaner Ausrüstung mehr oder weniger stark ausfällt. Extraleben und zusätzliche Continues lagern in Bonushöhlen und hinter Teleportern gelegenen Geheim-Levels. Außerdem gibt's ein Zeitlimit, das durch das Einsammeln von Uhren ständig aufgefrischt werden darf. *kn*

*geht so*

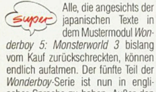
Nintendos Kultfigur Mario kann beruhigt schlafen: *Kid Chameleon*, Segas designierter Mario-Verschnitt, hat nicht das Zeug zum ernsthaften Konkurrenten. Grafik und Sound machen eine mäßige Figur, bringen nichts Neues. Spielerisch steckt das Modul noch in den Kinderschuhen. Unübersichtlicher Spielaufbau, mysteriöse Punktezählung und mittelmäßige Extras geben ein seltsam verwirrendes Spiel ab. Man hat das Gefühl, Sega wollte alles in das Modul stopfen, was das Genre hergibt. Nichtsdestotrotz kann dem ziemlich umfangreichen *Kid Cameleon* ein gewisser Reiz nicht abgesprochen werden. Spaß macht es allemal — nicht zuletzt dank den Verwandlungen.

**STECKBRIEF**
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 66%**
Grafik: 60% Sound: 55% Schwierigkeit: mittel

## Endlich verständlich

### Wonderboy 5



Alle, die angesichts der japanischen Texte in dem Mustermodul *Wonderboy 5: Monsterworld 3* bislang vom Kauf zurückschreckten, können endlich aufatmen. Der fünfte Teil der *Wonderboy*-Serie ist nun in englischer Sprache zu haben. Außer den Texten hat sich nichts an dem formidablen Action-Adventure geändert. Durch acht verschiedene Länder des Monsterlandes steuert Ihr den Serienhelden *Wonderboy*, der schwertschwingend allerlei niedliche Monster platt machen muß. Neben zahlreichen Gegnern warten verzwickte Labyrinthe, ein Haufen kleiner Puzzles und versteckte Extras auf das wackere Sprite. Dank der nun für Europäer verständlichen Bildschirmtexte und Hinweisen dürften auch die knackigeren Rätsel kein Problem mehr darstellen. Die kunterbunte Grafik, putzige Sprites und ein großes Repertoire an gut komponierten Musikstücken runden das spritzige Vergnügen ab. Spaß und Spannung sind bei Wonderboy oberstes Gebot und dürften dem Spieler so manche schlaflose Nacht bereiten. Jeder Action-Adventure-Fan muß zuschlagen.

Testmuster von Sega. *mh*




**Der kesse *Wonderboy* erobert hüpfenderweise die Spielerherzen**



**Genre: Action-Adventure**
**Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 100 Mark**

**MEGA DRIVE 86%**

**Grafik: 77%** **Sound: 70%** **Schwierigkeit: mittel**

## Totgesagte leben länger

### Undead Line

Namenstechnisch besteht zwar kein Zusammenhang, der Spielablauf erinnert allerdings an den Actionhit *Elemental Master*. Auch bei *Undead Line* wird von oben nach unten gescrollt. Allerdings dürft Ihr während des Spiels nicht jederzeit zwischen den Waffensystemen wechseln. Dafür braucht Ihr schon Holzkisten, die des öfteren am Wegesrand postiert sind. Ein zarter Schuß öffnet die Schatztruhe, jeder weitere Treffer "schaltet" eine Waffe weiter. Auf diese Weise verbessert Ihr entweder die Durchschlagskraft Eures Extras oder pickt eine neue Waffe auf. Manche Kisten bergen wiederum Lebenselexiere, Speed-Ups oder Smart-Bomben. Die Auswahlprozedur entspricht dem gerade beschriebenen Modus.

Ihr dürft sechs Levels, ein Musikmenü und drei Schwierigkeitsgrade anwählen sowie auf Continues zurückgreifen. Die Klasse des Vorbildes erreicht Palsofts Remake zwar nicht, solide Actionunterhaltung mit extrem vielen Extrawaffen gibt's in jedem Fall. Grafik und Musik pendeln sich ebenfalls auf "gehobene Mittelklasse" ein. Kein Ballerfetzer, dafür spielenswert und verdammt hart.

Testmuster von Contitronic. *mg*




**Die Untoten-Parade erstreckt sich über sechs Levels**

**Genre: Action**
**Hersteller: Palsoft, Zirka-Preis: 100 Mark**

**MEGA DRIVE 67%**

**Grafik: 67%** **Sound: 62%** **Schwierigkeit: schwer**

# Seriensonate

## Y's 3




*Y's* entwickelt mittlerweile einen echten "Käfercharakter": Es läuft und läuft und läuft… In *Y's 3: Wanderers of Y's* verschlägt es den schon aus den ersten beiden Spielen bekannten Helden in ein neues Fantasyland. Wie gewohnt lümmelt sich in dem ansonsten recht friedlichen Landstrich ein Bösewicht. Ihr steuert den Rittersmann auf der Suche nach vier magischen Statuen durch ein halbes Dutzend Levels, die von der Seite gezeigt werden und brav in alle Richtungen scrollen. In den unterirdischen Höhlen, einer Eislandschaft, einem Königsschloß und einem Vulkan tummelt sich allerlei Getier, das Eurer Spielfigur den Garaus machen will. Unterwegs findet oder kauft Ihr im lokalen Ort bessere Waffen, Rüstungen oder andere feine Gegenstände. Mit dem adventurelastigen Erstling hat der dritte Teil der Reihe nicht mehr viel zu tun. Hauptsächlich sind flinke Reflexe und Geschick bei der Lösung der Aufgabe gefragt. Die schmucke Grafik und 30 verschiedene Musikstücke sind zwar um einiges frischer als beim ersten Modul (fürs Master System), aber spielerisch erreicht der Neuling nicht die Klasse des Oldies. Testmuster von Contitronic. *mh*



**Y's 3 spielt sich auf Mega Drive besser als auf Super NES**




**Genre: Action-Adventure**
**Hersteller: Renovation, Zirka-Preis: 100 Mark**

**MEGA DRIVE 68%**

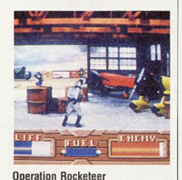
**Grafik: 68%** | **Sound: 69%** | **Schwierigkeit: mittel**

# Phlegmatischer Flieger

## The Rocketeer

na ja

Größtenteils in digitalisierten Bildern und mit genutztem 3-D-Chip präsentiert sich die Filmumsetzung *The Rocketeer* auf dem Super Famicom. Zu Beginn müßt Ihr ein paar Kunstflugrennen absolvieren (immer schön im Kreis herum), dann startet Ihr teils ballernd und oft mit dem klassischen Raketenrucksack in eine Reihe kleinerer Action- und Geschicklichkeitsabenteuer aus verschiedenen Perspektiven. Leider hat man schon nach den ersten Minuten keine Lust mehr: *The Rocketeer* ist durchweg dermaßen langweilig, daß es ein beinahe übermenschliches Maß an Anstrengung und Geduld erfordert, sich von Level zu Level voranzuquälen. Da auf Continues verzichtet wurde, befördert Euch ein Patzer wieder zum Anfang — und da lauert das uninspirierte Fliegerwettrennen, das man zu allem Überfluß zweimal gewinnen muß. Die atmosphärische, aber sehr ruhige Musik und die nostalgischen Comiczwischenbilder ergänzen so den quälend-langweiligen Gesamteindruck: Hier haben ein paar phlegmatische Programmierer ein müdes (und in dieser Beziehung ansteckendes) Spiel geschaffen. Testmuster von Dynatex. *wi*




**Operation Rocketeer**

STECK BRIEF

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: IGS, Zirka-Preis: 130 Mark**

**SUPER FAMICOM 39%**

**Grafik: 48%** | **Sound: 50%** | **Schwierigkeit: mittel**




## Super Fire Pro-Wrestling

Mit *Super Fire Pro-Wrestling* haltet Ihr unterschiedliche Catch-Wettkämpfe ab. Unter anderem können zwei Spieler im Team oder gegeneinander eine Saison bestreiten. Eine besondere Schwierigkeit lauert jedoch in den japanischen Texten, durch die es sich zu klicken gilt — vom unverständlichen Handbuch ganz zu schweigen. Grafisch recht müde, macht das Spiel kaum Spaß.
Testmuster von Contitronic. *kn*

**Genre: Sportspiel**
**Hersteller: Human**
**Zirka-Preis: 120 Mark**
**SUPER NES 34%**
**Grafik: 40%** **Sound: 32%**
**Schwierigkeit: schwer**



## Raiden

Die schnörkellose Vertikalballerei *Raiden* gab's bereits fürs Mega Drive und ist jetzt als Import auch für das Super Famicom zu haben. Extras und Feinde zu Land, zu See und in der Luft verkürzen die actionlastige Reise durch acht (teils erbärmlich ruckelnde) Levels. Ähnlich wie bei der Mega-Drive-Version hauen Grafik und Sound nicht vom Hocker — alles in allem ist diese Adaption noch schlechter als die Konkurrenzvariante.
Testmuster von Contitronic. *wi*

**Genre: Action**
**Hersteller: Toei**
**Zirka-Preis: 130 Mark**
**SUPER NES 41%**
**Grafik: 48%** **Sound: 39%**
**Schwierigkeit: einstellbar**




## Beast Warriors

Catchen ist In — warum sollten also nicht auch ein paar Fantasy-Figuren loslegen? In *Beast Warriors* übernehmt Ihr einen Monstercharakter Eurer Wahl und prügelt in einem steinernen Ring mit elektrischen Seilen auf das gegnerische Mutantenfleisch. Jedes Monster hat seinen eigenen Megahammer als Superwaffe. Die japanische Anleitung und massig Schlagarten versetzen den Spieler jedoch zunehmend in Entsetzen — wer blickt durch? Testmuster von Contitronic. *kn*

**Genre: Action**
**Hersteller: Riot**
**Zirka-Preis: 110 Mark**
**MEGA DRIVE 35%**
**Grafik: 57%** **Sound: 44%**
**Schwierigkeit: schwer**




## Fighting Masters

Die zwölf kämpfenden Meister aus dem gleichnamigen Modul gehören deutlich der Kreisklasse an. Um in der ersten Liga mitzuspielen, reichen ihre beschränkten Kampftechniken leider nicht aus: Der japanische Hersteller Treco hat den Helden nur jeweils zwei Angriffs- und einen Verteidigungsschlag mitgegeben. Technisch (krude Grafik) und spielerisch (stupides Feuerknopfgetaste) ist's eine einzige Schlamperei.
Testmuster von Contitronic. *vw*

**Genre: Action**
**Hersteller: Treco**
**Zirka-Preis: 120 Mark**
**MEGA DRIVE 17%**
**Grafik: 27%** **Sound: 30%**
**Schwierigkeit: einstellbar**




Auch dickere Sprites sind für das Neo Geo kein Problem

# NEO GEO

**SNKs wuchtige Traumkonsolen gibt's nun schon seit fast drei Jahren — seit Frühjahr 1992 auch hochoffiziell in Deutschland**

Als der japanische Spielautomatenhersteller SNK Anfang der 90er Jahre eine Heimkonsole auf der Basis modernster Automatentechnik präsentierte, blieben die Kunden aufgrund gesalzener Preisempfehlungen weltweit vorsichtig. Auf der letzten CES in Las Vegas nahm SNK dann den zweiten Anlauf — eine riesige Marketingkampagne und drastische Preisreduzierungen sollen nun in den Staaten einen angemessenen Marktanteil sicherstellen. Zwei Deutsche griffen ebenfalls zu: Bjorn Bersheim und Hans-Jörg Hinkel vom M&B-Versand erstanden die Import- und Distributionsrechte für das Neo Geo und haben bereits mit der Auslieferung der PAL-Konsole und erster Spiele für Deutschland begonnen.

Wie bereits angedeutet, ist das Gerät mehr Spielautomat als Videospiel; alle Neo-Geo-Module entstehen so primär für die Spielhalle, erscheinen jedoch beinahe zeitgleich in einer nahezu identischen Version für den Wohnzimmergebrauch. Die technischen Daten (siehe auch den entsprechenden Kasten) der Hardware und die Speicherkapaziät der Module (maximal 330 MBit) lassen deshalb sowohl das Mega Drive als auch das Super NES alt aussehen; dafür ist die Anzahl der Spiele weitaus geringer.

Bisher wurde softwaremäßig trotzdem noch fast jedes Genre abgedeckt: Aus den Anfangstagen des Geräts stammen z.B. das putzige Jump'n'Run **Blue's Journey** und das Fantasy-Geschicklichkeitsspiel **Magican Lord**. Wenig später erschien mit **Riding Hero** das erste Rennspiel, darauf folgten **Top Spy** und die Boxsimulation **Joe Success**. Die bis heute anhaltende Serie grafisch imposanter Prügelspiele läutete vor einiger Zeit **Burnig Fight** ein, das wie die meisten Neo-Geo-Module von zwei Joystick-Künstlern gleichzeitig bespielt werden kann. Bei der Erstveröffentlichung schlugen diese Module noch mit ca. 400 Mark zu Buche, nun gibt's einen Teil der oben aufgeführten älteren Module schon für 250 Mark und weniger.

Die japanischen SNK-Entwickler beeilen sich, mehr zu liefern: Bereits erschienen sind die "Von-Oben"-Raserei **Trash Ralley**, das 3-D-Gemetzel im Fantasy-Ambiente **Crossed Sword**, die Prügelspiele **Eightman** und **Robo-Army**, sowie die Sportsimulation **Soccer Brawl**. Ganz neu sind **Fatal Fury**, die bisher vielleicht spektakulärste Prügelorgie für zu Hause und **Last Resort**, ein "R-Type"-mäßiges Ballerspiel, das alles bisher Dagewesene locker in den Schatten stellt. Ein bis zwei Spiele werden jeden Monat laut SNK fürs Neo Geo fertiggestellt — wir halten Euch auf dem laufenden. *wi*

Soccer Brawl, Blue's Journey und Robo Army: So gut wie jedes Genre ist bereits abgedeckt

## Technische Daten

| | |
|---|---|
| Prozessoren | 68000 (12 MHz) Z 80 (3.58 MHz) |
| RAM-Speicher | 64 KByte |
| Video-RAM | 68 KByte |
| Farben | 65536 |
| davon gleichzeitig | 4096 |
| Auflösung | 320 x 224 Pixel |
| Sprite-Größe | 16 x 512 Pixel |
| Sprites gleichzeitig | 380 |
| Soundkanäle | 15 (Stereo) |
| erhältliche Spiele | ca. 30 |
| Preis Grundgerät | 750 Mark |
| Preis Module | 199 bis 329 Mark |
| Lieferumfang | Konsole, 1 Joypad, Netzgerät, Anschlußkabel |



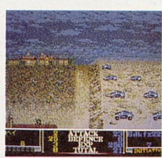



Frei nach dem Motto "Was in Japan gut ist, ist deshalb noch lange nicht für den deutschen Markt geeignet", erschien vor einigen Wochen ein zwiespältiges Spiel auf dem Import-Markt. Mit *Advanced Military Commander* (kurz *AMC*) erlebt der Mega-Drive-Besitzer den militärischen und waffentechnischen Fortgang des bisher größten Konflikts der Menschheitsgeschichte, des 2. Weltkrieges.

Das gut 200 Seiten starke (natürlich in japanisch gehaltene) Handbuch weist die Richtung: Mit *AMC* bekommen Hexfeld-Experten weniger ein simples Strategiepiel ("Nectaris"-Einflüsse lassen sich trotzdem nicht übersehen), als vielmehr eine akkurate und extrem präzise Simulation. Von der Bedienungsunfreundlichkeit und der spröden Aufmachung amerikanischer Gegenstücke à la SSI blieb aufgrund des Eifers und der handwerklichen Fähigkeiten des japanischen Designerteams jedoch nichts mehr übrig. Grafisch bietet das Spiel neben unzähligen Pixel-Karten in allen Maßstäben die typischen Action-Kampfsequenzen, die deutschen Spielern aus *Battle Isle* und *Long Raiser* hinlänglich bekannt sein dürften. Diesmal wurden jedoch sämtliche Terrain-Typen, Wetterbedingungen und selbst Distanzen (durch Scrolling des Kampfbildschirms) berücksichtigt und optisch umgesetzt. Akustisch schlägt sich der Detail-Ehrgeiz in unzähligen Sound-Effekten und einer Handvoll Melodien (mehrstimmige Interpretationen der Nationalhymnen der beteiligten Parteien) nieder.

Spielerisch läßt sich ein Urteil schon nach wenigen Spielstunden finden: *AMC* ist das beste und gleichzeitig komplexeste Strategiespiel, das jemals nach Europa verschifft wurde. Die (geschätzt) 500 benötigten Spielstunden hält die Motivation locker mit — Finessen, Feinheiten und Abwechslung sowie ungeschlagene Spielbarkeit und unbegrenzt taktisches Potential verschweißen den Mega-Drive-Besitzer für Tage mit dem Joypad.

AMC ist das "Mario" unter den Strategiespielen. Leider bedeutet "Abwechslung" bei




**Schlachten werden wie in *Nectaris* durch Actionsequenzen entschieden**




**Authentisch und übersichtlich spielt Ihr auf Hexfeldern**

*AMC* Waffen, Waffen und noch mehr (neuere, bessere...) Waffen. Inhaltlich ist's so ein Fall für Eltern, die sich zumindest ansatzweise mit dem Hobby ihrer Sprößlinge beschäftigen sollten. *AMC* ist auf der einen Seite nicht bedenklicher als die entsprechenden Kapitel aus einem beliebigen Geschichtsbuch zum gleichen Thema — staubtrocken und wertfrei (ein weiterer Vorwurf, der sich schnell aufdrängt) werden Daten, Fakten und Ereignisse aufgetischt und durchgespielt. Auch läßt sich *AMC* (als bisher weltweise einziges Strategiespiel) nicht im herkömmlichen Sinne gewinnen. Die Feldzüge werden als verschiedene Szenarien eher nachvollzogen denn neu geführt.

Auf der anderen Seite paßt's natürlich absolut nicht in die deutsche Unterhaltungslandschaft: Mord und Totschlag auf Leinwand, Bildschirm und in Wort und Bild ist zwar kein Problem (katapultiert im Gegenteil ganze Film-, Comic- und Romangenres in die Bestellerlisten), geht's jedoch um gewisse Kapitel deutscher Geschichte, ist Verbot angesagt. Offiziell in Deutschland erscheinen wird *AMC* deshalb wohl nie.

Mit faschistischer Propaganda (in dieser Ecke wird *AMC* wohl landen) hat das Spiel trotz Inhalt und Präsentation meiner Meinung nach nichts zu tun. Trotzdem sollten die wenigen erhältlichen Import-Module nur an Erwachsene oder nur mit deren Genehmigung über den Ladentisch gehen. Soviel Rücksicht ist von den Händlern, trotz der Tatsache, daß es in Japan hunderttausendfach an Kids verkauft wurde und dort somit eines der erfolgreichsten Programme der letzten Jahre wurde, zu ver-




Selbst Nebenserien und Sonderproduktionen der Industrie finden sich bei *Advanced Military Commander* simuliert

Die meisten Fahrzeuge können für Spezialeinsätze umgerüstet werden

langen. Volljährigen Spielern mit fundierten geschichtlichen Kenntnissen kann ich *AMC* jedoch nur empfehlen.

Advanced Military Commander verfügt neben dem erwähnten Handbuch (die letzten hundert Seiten sind technischen Hintergrundinformationen gewidmet) auch über eine Batterie zum Speichern von maximal drei Spielständen. Der Game-Play-Versand in Berlin und Verl verkauft das Modul darüber hinaus mit einer deutschen Kurzanleitung, in der die wichtigsten Fragen geklärt und alle japanischen Menüs entschlüsselt werden.

*wi*

## Akira

Bei Eingeweihten genießt der japanische Edel-Comic *Akira* schon seit langem Kultstatus. Das Sf-Meisterwerk vom Autor Katsuhiro Otomo gibt es nicht nur als Comicbuch-Version, die auf 16 Bände verteilt in deutscher Sprache vom Carlsen-Verlag herausgebracht wird, sondern auch als rund zweistündigen Zeichentrickfilm. In Deutschland lief der Film relativ unbemerkt in Programmkinos oder kleineren Hinterhof-Lichtspielhäusern. Völlig zu Unrecht, denn bei Comic und Film kommen nicht nur Hardcore-Freaks auf ihre Kosten, sondern auch "normale" Sience-fiction-Fans. Leider werden die hiesigen Freunde wohl auf eine Videoversion dieses hervorragenden Films verzichten müssen. Besitzer eines NTSC tauglichen Laserdisc-Spielers sind da etwas besser dran. Den Film *Akira* gibt es schon seit geraumer Zeit auf Laserdisc in Japan und den USA zu kaufen — in japanisch versteht sich. Die Ausgabe von ca. 150 Mark (Selbstimport) lohnt sich. Wer die Bücher kennt, kann ohne Probleme den japanischen Dialogen und der Handlung folgen. Der streckenweise schon recht morbide High-Tech-Zeichenstil ist geradezu überirdisch schön und weist selbst die Meisterwerke der Disney-Studios in ihre Schranken. Alleine wegen der gigantischen und unverwechselbaren Bilderpracht sollten sich Fans dieses Stück Filmgeschichte zulegen.

*mh*

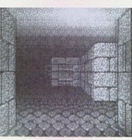


Lohnt sich für Filmfans: der Zeichentrickknaller *Akira*

## Wizardry: Suffering of the Queen

Daß die japanischen Spieler ein besonderes Faible für Rollenspiele und Strategieepen haben, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Besonders für Konsolen erscheinen im Fernen Osten neue Module des Genres gleich im Dutzend. Beliebt sind nicht nur neue Spiele, sondern auch Neuauflagen alter Klassiker. Von der Firma ASCII ist jetzt eine spezielle Game-Boy-Version des Rollenspiel-Opas *Wizardry* erschienen. Obwohl dem Modul ein neuer Name (*Suffering of the Queen*) und eine neue Hintergrundgeschichte verpaßt worden ist, orientiert sich das Spiel sehr eng an der ersten Computerversion des Oldies.

Mit sechs Charakteren prügelt Ihr Euch durch ein insgesamt acht Stockwerke tiefes 3-D-Dungeon. Leider stellt die Sprachbarriere



Auch beim Game-Boy-*Wizardry* die Dungeons in 3D gezeigt (Game Boy)

auch ausgefuchste Tüftler vor Probleme: Die japanische Anleitung, sowie unverständliche Puzzles und die japanische Benutzerführung sind rätselhaft bis unverständlich. Zaubersprüche verbergen ihre Wirkung hinter dem Zeichenwirrwar, ein Einkaufsbummel im lokalen Zubehörshop sorgt für gepflegte Verwirrung, und der Versuch einen Charakter zu erschaffen scheitert kläglich. Spieler, die schon mit der Computerversion Erfahrungen gesammelt haben, kommen noch am ehesten mit der Benutzerführung zurecht. So entsprechen alle Menüoptionen, Charakterrassen und Zauberformeln weitestgehend denen der Originalspiele. Wer in mühsamer Kleinarbeit die Geheimnisse des Moduls enträtselt, wird mit Fantasyspaß pur bedient. Jede Menge Monster, rund 80 Zaubersprüche und einen ganzen Berg toller Gegenstände findet man nicht alle Tage auf Game-Boy-Format zusammengequetscht. Glücklicherweise ist eine englische Fassung des Moduls geplant und soll Mitte des Jahres in Amerika erscheinen. Zudem wird bei ASCII über eine Veröffentlichung in Europa (Ende 1992) nachgedacht.

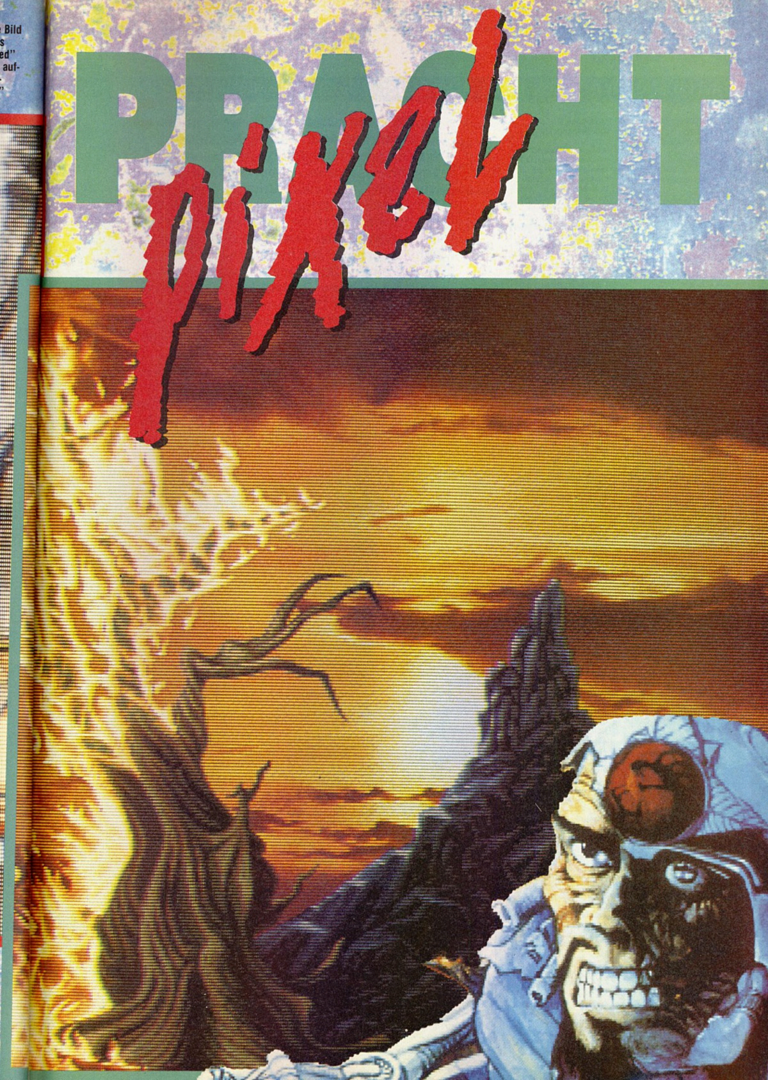
*mh*



Das untere Bild stammt aus "Alien Breed" und wurde aufwendig ge-"raytraced"

Während Leander auf den bösen Drachen einschlägt, breitet der "Realms"-Muskelprotz hilflos die Arme aus

Der ultimative Killerschurke ("Nova 9") schaut beleidigt auf eines der grandiosen "Agony"-Zwischenbilder (rechts)


PRACHT
pixel

# ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINELIC

**Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die bisher an mich geschrieben haben. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.**

**Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.**

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* • Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar

**MS-DOS Computerclub**
**Computertyp:** MS-DOS
**Anschrift:** MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

**Computerclub Walsum, Die Turtles**
**Computertyp:** Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
**Anschrift:** Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

**64er Club Essen**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

**Night Angel Videogamesclub**
**Computertyp:** Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
**Anschrift:** Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

**Scrypt Computer Club**
**Computertyp:** MS-DOS-System
**Anschrift:** Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

**Computerclub Geseke CCG**
**Computertyp:** C 64, C16, Plus 4
**Anschrift:** Maik Wellhausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

**AFC der Amiga-Fan-Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000
**Anschrift:** AFC-der Amiga-Fan-Club
Sprengelweg 124 oder
PF 5003
4952 Porta Westfalica

**CPC-User-Club Unicorn**
**Computertyp:** CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
**Anschrift:** CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

**Atari Club Colonia e.V.**
**Computertyp:** Atari XL, ST und PC
**Anschrift:** 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

**Marks Actionspiel Club**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

**Empire Club**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

**EDK Erster Deutscher Kick Off-Club**
**Computertyp:** Amiga 500
**Anschrift:** EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

**Game Boy Wizards**
**Computertyp:** Game Boy
**Anschrift:** Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

**1. Deutscher Lynx-Club**
**Computertyp:** Atari Lynx-
**Anschrift:** 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
07 11/77 32 72

**Phoenix Computer Club**
**Computertyp:** Alle
**Anschrift:** Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

**Rainbow Softworks Computerclub**
**Computertyp:** C 64
**Anschrift:** Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/26222

**Sega Mega/ PC Engine Club**
**Computertyp:** Mega Drive, PC Engine
**Anschrift:** Sega Mega/ PC-Engine-Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köfering

**Virus**
**Computertyp:** Atari 1040 ST (E), C 64
**Anschrift:** Marcus Eller
Hauptstr.12
8701 Allersheim
09336/503

**Tif und Fit**
**Computertyp:** alle Amigas
**Anschrift:** Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/57 1650

**NES Spezialisten**
**Computer/Videosystem:** NES, C64
**Anschrift:** Karsten Heims
Johannnis-Ritter-Str. 4
2054 Geesthacht
04152/78558

**Comspec**
**Computertyp:** IBM-kompatible AT/XT
**Anschrift:** Carsten Meiners
DV-Berater
Fuhneweg 18
D-3300 Braunschweig
0531/862612

**The Dungeon Masters**
**Computertyp:** MS-DOS-AT, Sega Mega Drive, C64, Game Boy
**Anschrift:** Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)
02153/89694

**Elite**
**Computertyp:** Commodore C64, Commmodore 128, Epson ZX81
**Anschrift:** Elite
Thorsten Falk
Morellenkaempe 37

**Amiga Xenon Club '91**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** Amiga Xenon Club '91
Marc Bürger
Hervester Str. 88
4370 Marl
02365/691827
oder
Mike Kranfeld
Finkenweg 2
4352 Herten 7
0209/612400

**Heavysoft**
**Computertyp:** Commodore Amiga 500, 1000, 2000, C64
**Anschrift:** Heavysoft
Nicolai Barbat
Weberstr. 5
5068 Radevormwald
02191/668373

**The High-score-Hunters**
**Videospielsystem:** NES, Game Boy
**Anschrift:** The High-score-Hunters
Christian Messer
Quellenweg 10
6052 Mühlheim 3
06108/78841

**Challenger Videospielclub**
**Computertyp:** alle Konsolen und Handhelds
**Anschrift:** Challenger Videospielclub
Gerhard Pienzinger
Niederbreitenbach 177
A-6332 Kirchbichl

**Internationaler Lynx-Club**
**Computertyp:** Atari Lynx
**Anschrift:** Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
06082/3364

**Lynx-Star-Club**
**Computertyp:** Atari Lynx
**Anschrift:** Lynx-Star-Club
Andrè Linken
Spessartstr. 9B
6457 Maintal 2
06 10/65287

**Xantippos Computerclub Montafon**
**Computertyp:** Atari ST, MS-DOS
**Anschrift:** Xantippos Computerclub Montafon
Summer Walter
Dorfstr. 733
Ch-6774 Tschagguns
05556/4993

**United Amiga Specialists**
**Computertyp:** Amiga
**Anschrift:** United Amiga Specialists
H. Glock
Schickhardtstr. 33
7149 Remseck 1

**Die Game-Mafia**
**Computertyp:** C-64
**Anschrift:** Die Game Mafia
Tommy Kammerer
Bahnhofstr. 26
7634 Kippenheim 1
07825/621

**Ultima Computer Club Ulm**
**Computertyp:** Atari STE, At 386er, C 128 D, Sega Master
**Anschrift:** Ultima Computer Club Ulm
Alexander Lange
Reutlinger Str. 54
7900 Ulm
0731/43224

**Amiga Club Oberhofen**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx
**Anschrift:** Amiga Club Oberhofen
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
0751/62918

**United Adventurers**
**Computertyp:** alle
**Anschrift:** United Adventures
Alexander Schweigart
Alpenveilchenstr. 31
8000 München 21
089/7005659

**Szene Computer Club**
**Computertyp:** C64, Amiga, MS-DOS
**Anschrift:** Szene Computer Club
Markus Engmann
Dorfstr. 5

EINEN CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK ALLE CLUBS AUF EIN




8019 Niclasreuth
08065/1339

**Software Busters**
**Computertyp:** Amiga 500, Atari 2600, C64, Game Boy
**Anschrift:** Software Busters
Florian Gräf
Gnadenlerstr. 20
8075 Vohburg

**Jets and Sharks**
**Computertyp:** Amiga 500, Atari 2600 und 7800
**Anschrift:** Jets and Sharks
Alexander Hellniß
Kärnterweg 5
8200 Rosenheim
08031/88334

**Amiga Power Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 1000, 2000, CDTV
**Anschrift:** Amiga Power Club
Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstedt

**Amiga Ankh Club**
**Computertyp:** Amiga 500, 2000, 3000
**Anschrift:** Amiga Ankh Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9 A
8311 Altfrauenhofen
08705/743

**Harpune**
**Computertyp:** C64, PC
**Anschrift:** Harpune
Holger Betz
Matthäus-Merian-Str. 24
8532 Bad Windsheim

**Game Over Club**
**Computertyp:** Walter Brückner
**Anschrift:** Game Over Club
Walter Brückner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
09369/1591 ab 18 Uhr

**Nintendo Power Club**
**Systeme:** Game Boy, Super Famicom
**Anschrift:** Nintendo Power Club
Gregor Czempiel, T. Eltze
Theodor-Körner-Weg 12
Quedlingburger Weg 98
2000 Hamburg 61

**STCD**
**Computertyp:** Atari ST, STe, TT
**Anschrift:** STCD
Postfach 660204
2800 Bremen
0421/589165

**The real wild Dudes**
**Computertyp:** Amiga 500
**Anschrift:** The real wild Dudes
Tobias Kück
Stolperstr. 14
2850 Bremerhaven
0471/38672 (Harry)

**Druiden-Error-Soft-War**
**Computertyp:** Amiga 500, C64, Plus 4, MS-DOS
**Anschrift:** Druiden-Error-Soft-War
Meik Fekeler
Gansauweg 54
3538 Marsburg 1
02992/8514

**GCT Videospiel-Club**
**Computertyp:** Dt. Mega Drive mit Adapter für jap. Spiele, PC-Engine
**Anschrift:** GCT Videospiel-Cub
Alexander Poehlau
Neustr. 19
4019 Monheim
02173/55701

**T.E.S. / The Electronic System**
**Computertyp:** Amiga, C64
**Anschrift:** T.E.S. The Electronic System
Martin Krug
Landwehrstr. 1
4230 Wesel
0281/60923

**Amigos 500**
**Computertyp:** Amiga 500, Game Boy
**Anschrift:** Daniel Kuckluck
Hernestr. 29-31
4352 Herten
02366/82506

**Angel's Computerclub ACC**
**Computertyp:** PC (IBM-kompatibel)
**Anschrift:** Angel's Computerclub ACC
Michael Schmidt
Frochtwinkel 76
4390 Gladbeck
02043/51754

**United Nightmares of Osnabrück**
**Computertyp:** Atari XL/XE-Reihe
**Anschrift:** United Nightmares of Osnabrück
Reinhard Lingau
Knollstr. 48
4500 Osnabrück
0541/187655

**STOS-User-Club**
**Computertyp:** Atari ST/STE
**Anschrift:**STOS-User Club
Ralf Borutta
Bismarckstr. 7
4630 Bochum 6
02327/85792

**Herner Computer Club**
**Computertyp:** C64
**Anschrift:** Herner Computer Club
Postfach 7022
4690 Herne 24

**Club Europe**
**Systeme:** NES, Game Boy
**Anschrift:** Club Europe
H. Assmann
Buchenhöhe
5014 Kerpen 1
02273/8263

**The Masters of Dungeons**
**Computertyp:** Alle Systeme
**Anschrift:** The Masters of Dungeons
Giebel/Groh
Ringstr. 33
6035 Obertshausen
06104/41624

**Public Software**
**Computertyp:** C64/128
**Anschrift:** Public Software
Ch. Einhaus
In der Fuhr 12
5253 Lindlahr 7
02207/3553

**KaNi-Computer-Club**
**Computertyp:** IBM-kompatible PCs
**Anschrift:** KaNi-Computer-Club
Michael Nithammer
Brachtenbecker Weg 39
5990 Altena

**A.L.E.X.-Software**
**Computertyp:** Amiga 500, ab '92 auch AT's
**Anschrift:** A.L.E.X.-Software
Alex Schmidt
Zellerstr. 66
6800 Mannheim 1
0621/372893

**Sega: Games, People, Play**
**Systeme:** Sega Master System, Game Gear, Mega Drive
**Anschrift:** Sega: Games, People, Play
Darius Malicki
Reilsheimerstr. 44/1
6919 Bammental
06223/49188

**Club 69 000. Der Club der neuen Generation**
**Computertyp:** Amiga 500, C64, Gameboy
**Anschrift:** Club 69000. Der Club der neuen Generation
Sascha Weishaar
Wilhelmstr. 24
7052 Schwaikheim
07195/51405

**Public Domain-Club Schorndorf (PDCS)**
**Computertyp:** Amiga, MS-DOS
**Anschrift:** Jürgern Dieterich
Rehhaldenweg 154
7060 Schorndorf

**Sega-Mega-Verleihclub**
**Computertyp:** Sega Mega Drive
**Anschrift:** Sega-Mega-Verleih-Cub
Andreas Nagl + Markus Rohrmoser
Schloßbergstr. 14
8129 Haid

## Neuzugänge

**Bytebusters Computerclub**
**Computertyp:** Amiga 500, C64
**Leistungen:** Anfängerberatung, Tips & Tricks, Erfahrungsaustausch, monatl. Clubnews, Demos
**Schwerpunkte:** Adventures, Simulationen, Strategiespiele, Tests & Bewertungen, Ballerspiele (Rainbow Arts)
**Mitgliedsbeitrag:** Rückporto
**Anschrift:** Bytebusters Computerclub, M. Goettsch, Postlagernd 41-03-75 D, 2840 Diepholz, 05441/51673

**Extrem**
**Computer/Videosystem:** Amiga, C64, C128, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive & Sega Master System
**Leistungen:** Clubzeitschrift, tägl. Hotline von 15-23 Uhr, Jahreswettbewerb, Clubausweise, monatl. Zusendung einer Clubdisk, PD-Pool, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, verbilligter Einkauf verschied. Computerartikel, gemeinsame Softwareentwicklung
**Schwerpunkte:** Erfahrungsaustausch, Programmierhilfen, Veranstaltungstips, Spielehilfen
**Mitgliedsbeitrag:** 6 Mark monatl. oder 60 Mark jährl.
**Anschrift:** Extrem, Stefan Hüls, Dinxperloher Str. 87, 4290 Bocholt; 02874/3570

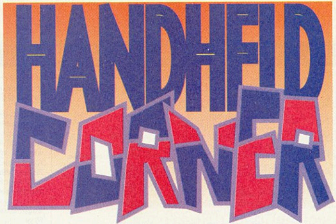
**The Strike Force 2000 Soft**
**Computertyp:** C64
**Leistungen:** kostenl. monatl. Diskmag., Gratisanzeigen, Wettbewerbe, Hotline, Spieltests, Interviews, PD-Service,
**Schwerpunkte:** Diskmagazin, PD-Software
**Mitgliedsbeitrag:** 10 Mark vierteljährlich
**Anschrift:**
Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck, 02043/33696

**Magic 64**
**Computertyp:** C 64
**Leistungen:** Clubzeitung, Tips & Tricks für Spiele und Hardware, PD-Soft, Einsteigerhilfe
**Mitgliedsbeitrag:** 1 Mark in Briefmarken monatl.
**Anschrift:** Tobias Althoff, Wicherstr. 20, 5060 Berg.Gladbach 2

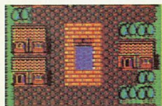
**Computer Fan Club Hagen e.V.**
**Leistungen:** Hilfe zur Selbsthilfe im Hard- und Softwarebereich, PD-Bibliothek für alle Systeme, Buch und Heftbibliothek
**Mitgliedsbeitrag:** Erwachsene 6 DM, Jugendliche bis 17, Schüler, Studenten, Arbeitslose, Rentner, Behinderte 6 Mark
**Anschrift:** Computer Fan Club Hagen eV., Roland Mühlinghaus, Eickertstr. 46, 5800 Hagen 1, Tel. und Btx: 02331/24886

**PC-Game Club**
**Computertyp:** MS-DOS
**Leistungen:** monatl. Clubheft, kostenl. Kleinanzeigen alle 3 Monate Clubdisk, Spieletests, Tourniere, Tips Tricks & Lösungen
**Schwerpunkte:** Lösen von Spielen, Kontakte, Einsteigerhilfen
**Mitgliedsbeitrag:** 4 Mark
**Anschrift:** Florian Wagener, Berliner Str. 9, 6349 Driedorf

**Seppel's Amiga Club**
**Computertyp:** Amiga
**Leistungen:** monatl. Clubmagazin auf 2 Disks, Softwaretests, Tips & Tricks, Komplettlösungen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe
**Mitgliedsbeitrag:** 6 Mark
**Anschrift:**
Sebastian Machhausen, Van-Recum-Str. 3, 6550 Bad Kreuznach, 0671/36495




Die Handhelds verlieren langsam ihren Ruf als "kleines Anhängsel der Computerspieleindustrie". Ataris Lynx kommt sogar in den Genuß, eines der ersten Systeme zu sein, für das der Kultautomat *Ramparts* umgesetzt wird (siehe Test nächste Seite). Alle Computerspieler müssen noch etwas auf "ihre" Umsetzung warten. *kn*



**Crystal Warriors (Game Gear)**

## Game Gear

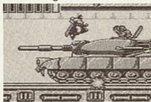
Mit ***Crystal Warriors*** soll auf dem Game Gear eine neue Abenteuergeneration eingeläutet werden. Im *Zelda*-Stil durchwandert Ihr mit einer Gruppe Freiheitskämpfer das Land, um einen berühmten Kristall zu beschützen. Auf dem Weg durch seltsame Burgen und geheimnisvolle Wälder kämpft Ihr mit Hilfe eines taktischen Kampfsystems à la *Final Fantasy Legend* gegen allerlei fiese Feinde. Das Strategiespiel sollte Ende April als Import erhältlich sein. Von ASCII kommt das *Game Gear Carry All*. In der praktischen Tragetasche aus Plastik könnt Ihr das Game Gear selbst, neun Spiele, das Link-Kabel, Batterien, den A/C Adapter sowie den TV-Tuner unterbringen.



**Game Gear Carry All**

## Game Boy

Auf dem Game Boy wird geprügelt. Tengens ***Pit-Fighter*** schlägt sich in Kürze durch die Schaltkreise des Schwarzweißen. Nach Computer- und Mega-Drive-Versionen übernehmt Ihr auch hier die Rolle eines Prügelfreundes. An Schlagarten ist alles erlaubt, selbst Messer und Stahlrohre harren ihrer Benutzung.



**Batman — Jokers Return**



**Pit-Fighter (Game Boy)**

In ***Batman — Return of the Joker*** steuert Ihr den bemantelten Helden durch sagenhafte 144 Gotham-City-Levels, auf der Suche nach dem oberbösen Joker. Bis Juni werden sich alle Batman-Fans allerdings gedulden müssen.

## Lynx

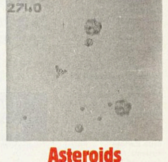
Ein reinrassiges Rollenspiel mit dem wohlklingenden Namen ***The Guardians: Storm over Doria*** könntet Ihr bald Euer eigen nennen. Eine vierköpfige Party macht sich auf den Weg, das Königreich zu retten. Gezeigt werden Eure Charaktere aus der Vogelperspektive. Gekämpft wird in Echtzeit und selbiger Perspektive. Auf dem Weg durch die unendlichen Weiten des Landes seht Ihr die Party auf einer mehrere Bildschirme großen Landkarte herumlaufen.




## Monopoly

Wirklich erstaunlich, was man alles auf so einem kleinen Game Boy hinbekommt: Parkers Umsetzung von *Monopoly* enthält das komplette komplexe Brettspiel mit allen bekannten Details. Klar, daß wegen der Pixel-Einstieg etwas schwer fällt, nach etwas Eingewöhnungszeit kommt das Geldscheffel-Feeling aber gut rüber. Ihr könnt sogar zwei Game Boys zusammenlinken. Etwas umständlich, trotzdem: Super! Testmuster von Flashpoint. *ri*

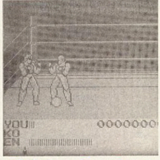
**Genre: Strategie**
**Hersteller: Parker**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 78%**
**Grafik: 60% Sound: 22%**
**Schwierigkeit: mittel**




## Asteroids

In *Asteroids* steckt ein uraltes Spielprinzip: Ihr fliegt mit einem kleinen Raumschiff über den Bildschirm, könnt Euch drehen und Schub geben. Je nach Level erscheint eine bestimmte Anzahl riesiger Meteoriten, die Ihr alle zu Staub schießen müßt. Dummerweise zerteilt sich der Meteorit in immer kleinere Bruchstücke. Kollisionen mit Meteoriten sind bekanntlich tödlich, spaßige Geschicklichkeitsproben werden abverlangt. Testmuster von Flashpoint. *ri*

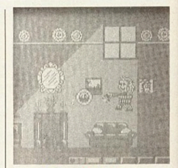
**Genre: Action**
**Hersteller: Accolade**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 59%**
**Grafik: 32% Sound: 26%**
**Schwierigkeit: einstellbar**




## Fighting Simulator

Im *Fighting Simulator* habt Ihr die Wahl zwischen zwei Spielteilen: Seid Ihr alleine, macht Ihr Euch auf die Socken, einen wertvollen Schatz vor bösen Räubern zu schützen. Ihr lauft gelangweilt über einen horizontal scrollenden Bildschirm, und verprügelt Passanten durch Tritte. Linkt Ihr zwei Game Boys zusammen, duelliert Ihr Euch in einem ziemlich schnöden, undurchsichtigen Prügelspiel von der Seite — viel zu umständlich und gewöhnungsbedürftig. *ri*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Culture Brain**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 46%**
**Grafik: 43% Sound: 36%**
**Schwierigkeit: einstellbar**



## Beetlejuice

In *Beetlejuice*'-Haus treiben böse Geister ihr Unwesen. In verschiedenen kleinen Jump'n'Shoot-Sequenzen und gelegentlichen Knobelspielchen müßt Ihr insgesamt sechs Levels bestehen, um am Ende schließlich den Oberbösen zu erledigen. Mit Hilfe von Magie dürft Ihr schießen, um die jeweiligen Gegner zu vernichten. Im Prinzip ist *Beetlejuice* eine witzige Spielchensammlung, der anspruchsvolle Gambler fühlt sich allerdings ziemlich veralbert. *ri*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Ljn**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 27%**
**Grafik: 36% Sound: 30%**
**Schwierigkeit:leicht**

## Tiny Toon Adventures

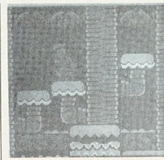
Nachdem die *Tiny Toons* in den USA schon mächtig abgeräumt haben, darf man jetzt Buster und Buds Bunny plus Freunde auf dem Game Boy bewundern. Videospielriese Konami zauberte ein wunderschönes Jump'n'Run nach der, in Zusammenarbeit mit Steven Spielberg entstandenen Trickfilmserie.

Busters Freundin wurde entführt und so macht er sich mit seinen Freunden auf die Suche durch sechs lange Levels. Während des Spiels darf zwischen den drei Freunden Buster, Plucky Duck und Hamton umgeschaltet werden. Jeder besitzt andere Eigenschaften und Angriffswaffen. Während Buster hasengemäß Möhren feuert, benutzt Plucky Ananas und Hampton Melonen. Mit diesen Früchten läßt sich so mancher Gegner außer Gefecht setzen. Plattspringen nach Mario-Art kann man letztere jedoch auch.

Auf dem Weg durch die Levels findet man eine Menge Diamanten (Extraleben bei 100 Stück) und in Kisten lagernde Munition (Früchte). Versteckte Bonus- und "Spielräume" mit niedlichen Preisen lauern ebenfalls. Um einige Abschnitte zu meistern, ist die Hilfe besonderer Freunde nötig. Der gefräßige Dizzy Devil gräbt Euch zum Beispiel den Weg frei, muß im nachhinein jedoch fleißig gefüttert werden.

Im Endeffekt entpuppt sich *Tiny Toon Adventures* als ein sagenhaft putziges Jump'n'Run, das in Sachen Spielbarkeit Game-Boy-Mario ernsthafte Konkurrenz macht. Grafisch gibt's auf diesem Sektor kaum amüsanteres: die Gegnersprites sind fast zu niedlich, als daß man schnöde auf sie rauf hüpfen könnte. Besonders niedlich sind die Animationen der drei Freunde ausgefallen. Busters lange Ohren wippen im Takt, während Plucky entengemäß durch die Gegend watschelt. Ein Gag jagt den nächsten, eine Überraschung die andere. Kaufen und genießen. Zur Zeit liegt nur der Japanimport vor, das offizielle deutsche *Tiny Toons* erscheint im Frühsommer. *kn*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Konami**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 80%**
**Grafik: 82% Sound: 72%**
**Schwierigkeit: mittel**



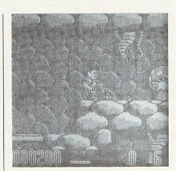
## Adventure Island

Nach dem niedlichen *Super Adventure Island* auf dem Super Famicom rief Hudson die Master-Higgins-Saga auch auf dem Game Boy ins Leben. Über sechs Inseln mit je mehreren Levels jagt Ihr Euren kleinen Steinzeithelden in bewährter Jump'n'Run-Manier, die sehr an *Wonderboy* erinnert.

Auf dem Weg durch die teils horizontal, teils vertikal scrollenden Welten begegnet Ihr Freund wie Feind. In Eier, die seitlich des Wegs liegen, lagern diverse Extras. Zum Beispiel ergattert Ihr so das obligatorische Äxtchen, mit dem Ihr nervige Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken könnt. Das beliebte Skateboard fehlt ebensowenig. Auch andere "Transportmittel" warten auf den Spieler: kleine Dinos und Drachen, die auf Knopfdruck sogar Feuer speien und auf andere Art und Weise hilfreich zur Seite stehen. Am Ende jedes Levels gibt's eine Bonusrunde, in der sich mit viel Glück ein Extraleben ergattern läßt — pünktlich mit dem Level-Finale einer Insel lauert der Obermotz. In versteckten Bonusräumen findet Ihr Waffen, Extraleben und Früchte. Da mit der Zeit Eure Energie verrinnt, muß ständig Obst eingesackt werden.

Trotz größter *Wonderboy*-Ähnlichkeit hat sich *Adventure Island* einen eigenen Stil bewahrt. Auf dem Game Boy bringt die Hüpferei ordentlich Spaß, der von teils kontrastarmer Grafik etwas in Mitleidenschaft gezogen wird. Ist man in einigen Levels gezwungen, sehr schnell zu laufen (kaum Obst zu finden), verschwinden auf dem kleinen Bildschirm so manche Feinde — man bemerkt sie erst bei Berührung. Das Scrolling hinterläßt die berüchtigten Schatten; die Grafik verschwimmt. Abgesehen davon, ist die Früchtehatz sehr komplex, obwohl die Levels zu ausgedehnt sind. Die Lebensweisheit "In der Kürze liegt die Würze" hätten sich auch die Hudson-Programmierer zu Herzen nehmen sollen. Alles in allem ein gutes Jump'n'Run ohne High-End-Ambitionen. Testmuster von Flashpoint. *kn*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Hudson**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 71%**
**Grafik: 63% Sound: 65%**
**Schwierigkeit: mittel**



## Hook

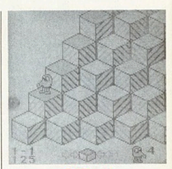
Nachdem Peter Pan alias Robert Williams im Kino Käpt'n Hook das Fürchten lehrte, darf jetzt auch der Game-Boy-Spieler ran. *Hook* erweist sich als extrem schweres Jump'n'Run mit fantastischer Optik. Durch die detaillierte Grafik kommen aber die kleinen Dinge, die Peter pro Level aufsammeln muß, kaum zur Geltung. Die Levels sind abwechslungsreich gestaltet. Fazit: Ein sehr kniffliges Spiel mit wenig Extras, aber einer Menge Überraschungen. *kn*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Ocean**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 59%**
**Grafik: 74% Sound: 54%**
**Schwierigkeit: schwer**

## Mega Man 2

*Mega Man*, geplagter Jump'n'Run-Held in einem halben Dutzend Spiele für die Nintendo-Familie, erlebt nun sein zweites Game-Boy-Abenteuer: In *Mega Man 2* erwarten ihn Dr. Willy und acht weitere Robo-Mießlinge; dafür steht ihm diesmal ein Hund zur Seite, der sich auf Wunsch in ein Trampoline, einen Jet oder ein U-Boot verwandelt. *Mega-Man*-Fans werden das Modul, trotz hochgeschraubtem Schwierigkeitsgrad lieben. Testmuster von Flashpoint. *wi*

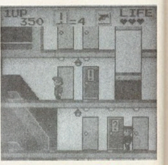
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Capcom**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 77%**
**Grafik: 74% Sound: 69%**
**Schwierigkeit: schwer**



## Q*Bert

Ein Klassiker erhüpft sich den Game Boy: Das Rüsseltier *Q*Bert* wagt den Sprung auf den Schwarzweißbildschirm und macht dabei eine ausgezeichnete Figur. Wer den Hüpfer schon vor gut zehn Jahren mochte, wird sich auch an seinem neuen Auftritt erfreuen. Allerdings dürften selbst "normale" Game-Boy-Besitzer an dem einfachen Geschicklichkeitsspiel ihre Freude haben. Gerade für zwischendurch bietet sich *Q*Bert* an. Testmuster von Allan. *mg*

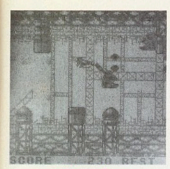
**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Jaleco**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 68%**
**Grafik: 61% Sound: 52%**
**Schwierigkeit: mittel**



## Elevator Action

Vor fast einem Jahrzehnt war *Elevator Action* ein vielbeachteter Arcade-Titel. Heute mutet das einfache Spielprinzip (Leute abknallen und hinter Türen Extras suchen) ziemlich antiquiert an — zumal die Umsetzung weder technisch noch spielerisch gefällt. Darüber hinaus schrecken mieser Sound und mäßige Grafik zusätzlich ab. Für Actionfans gibt's Dutzende bessere Spiele — nur absolute Nostalgie-Freaks sollten mit dem Modulkauf liebäugeln. *mg*

**Genre: Action**
**Hersteller: Taito**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 47%**
**Grafik: 43% Sound: 23%**
**Schwierigkeit: mittel**



## Sagaia

Endlich rüttelt jemand an der Actionvormachtstellung von Konami auf dem Game Boy. Taito beschert uns mit der *Darius*-Fortsetzung *Sagaia* eine famose Ballerlei. Mir gefällt die Game-Boy-Version fast besser als die Farboriginale. Die Mischung aus erprobten Spielelementen und neuen Einfällen kommt blendend an. *Sagaia* erreicht zwar nicht ganz das *Parodius*-Niveau, läßt aber solche Perlen wie *Gradius 2* hinter sich. Testmuster von Dynatex. *mg*

**Genre: Action**
**Hersteller: Taito**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 82%**
**Grafik: 78% Sound: 68%**
**Schwierigkeit: einstellbar**




## Prince of Persia

Der *Prince of Persia* schlängelt sich so gekonnt durch das Geschicklichkeitsspiel, daß er sich die Auszeichnung für "die am besten animierte Spielfigur" redlich verdient hat. Durch hindernisbestückte Labyrinthe führt der Weg des Prinzen. Die Widrigkeiten kann er dank anprogrammierter Gewandtheit, elegant überwinden und prügelt sich mit eventuell auftauchenden Feinden. *Prince of Persia* gehört für mich in jeden Game Boy. Testmuster von Flashpoint. *mh*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Virgin/Mindscape**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 71%**
**Grafik: 75% Sound: 28%**
**Schwierigkeit: mittel**



## Super Skweek

Dieses bonbonfarbene Geschicklichkeitsspiel (Herkunftsland: Frankreich) gab's schon für die meisten Heimcomputer; jetzt präsentiert es sich komplett mit Intro, Level-Anwahl und putzigen Zwischensequenzen auf Ataris Kleinstem. Das Spiel selbst ist nett und schnell kapiert (Ihr lauft über rechteckige Fließen und färbt sie dabei um) und mit vielen Extras gespickt. Nichts für Profis, für Anfänger und Niedlichkeitsfanatiker, aber gut geeignet. *wi*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Atari**
**Zirka-Preis: 80 Mark**
**LYNX 61%**
**Grafik: 58% Sound: 60%**
**Schwierigkeit: einstellbar**



## Ramparts

Im Mittelalter wurden Streitigkeiten mit den Nachbarn recht simpel bereinigt: Die Kontrahenten zogen die Schießscharten auf und bombten den Gegner in Grund und Boden. Wessen Burgmauern sich dabei als besonders standfest erwiesen, der hatte gewonnen. In *Ramparts* dürft Ihr die guten alten Zeiten alleine oder zu zweit nachspielen. Nachdem Ihr Euch für den Anfänger- oder Experten-Level entschieden habt, wählt Ihr einen Bauplatz aus, auf dem automatisch eine kleine Burg errichtet wird. Anschließend verteilen wir drei Kanonen auf den Burgmauern, mit denen in der nun folgenden Kampfrunde die Schloßmauern des Gegners zerstört werden. Haben alle Ihr Pulver verschossen, werden automatisch die Trümmer weggeräumt und der Wiederaufbau kann beginnen. Unter Zeitdruck errichtet Ihr die Burgmauern neu. Leider werden die Bauteile à la Tetris nach dem Zufallsprinzip angeboten und müssen erst mittels Steuerkreuz an die richtigen Stellen geschoben und gedreht werden. Zu allem Überfluß läuft unerbittlich der Sekundenzeiger mit: Nach einem knakkigen Zeitlimit ist Schluß. Wer jetzt keine lückenlose Mauer sein eigen nennt, hat leider verloren und muß eins seiner zwei Continues anbrechen. Spieler, die sich allein als Kanonier bewähren wollen, zerstören nicht via Kabel die Festungen der Gegner, sondern bomben die Schiffe einer feindlichen Invasionstruppe zu den Fischen.

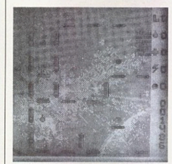
Besonders im Zweispielermodus verdient sich Rampart einen extra dicken Schadenfreudebonus. Nichts macht soviel Spaß, wie die Klötzchenstapel des Spielkameraden umzustoßen. Spielt man gegen den Computer, dann hat man auch im Beginnermodus kaum eine Chance, die feindliche Flotte rechtzeitig zu stoppen. Etwas mehr zeitliche Fairness hätte nicht nur die Motivation des Solospielers, sondern auch die *POWER-WERTUNG* etwas angehoben. Nichts desto trotz zählt *Ramparts* zu den innovativsten und besten aktuellen Strategie/Action-Mixturen. *vw*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Atari**
**Zirka-Preis: 80 Mark**
**LYNX 78%**
**Grafik: 68% Sound: 60%**
**Schwierigkeit: schwer**

## Amazing Tater

Wer sich noch an den Denkspielknüller *Kwirk* (auch als *Puzzle Boy* bekannt) erinnert, blickt bereits durch. *Amazing Tater* ist die offizielle Fortsetzung, bietet frische Aufgabenstellungen, ein paar neue Features und weist jedes Anzeichen von Ermüdungserscheinungen weit von sich. Überzeugende Musik und übersichtliche Grafik setzen das Elite-Modul kompetent in Szene. Kurzweilige Game-Boy-Unterhaltung für jedermann. Testmuster von Flashpoint. *mg*

**Genre: Denkspiel**
**Hersteller: Atlus**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 82%**
**Grafik: 40% Sound: 68%**
**Schwierigkeit: einstellbar**



## Pop Up

Nach der recht üblen Computerversion läßt Infogrames das *Pop Up*-Bällchen auf dem Game Boy von Plattform zu Plattform hüpfen. Auf der Jagd nach Extras trefft Ihr auf brüchige, wackelige und brennende Plattform-Abarten. Dank toller Musik macht das Game-Boy-*Pop Up* deutlich mehr Spaß als das Original. Die Steuerung ist korrekt, täuscht aber nicht über das auf Dauer langweilige Spielprinzip hinweg. Die Motivation hält sich trotz Paßwortsystem in Grenzen. *kn*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Infogrames**
**Zirka-Preis: 70 Mark**
**GAME BOY 51%**
**Grafik: 55% Sound: 69%**
**Schwierigkeit: mittel**



## Berlin Wall

Kaneco hat ein zeitgeschichtliches Wunder als Anlaß mißbraucht, die Neuauflage eines der allerersten Computerspiele aus den 70ern vorzustellen. Damals mußten Deutschlands Frühzeit-Freaks mittels einem Hämmerchen Löcher in den Boden schlagen und Monster hineinlocken. Außer ein paar Extras hat sich am Spielkonzept wenig geändert. Die gute Grundidee, sorgt auch heute noch für kurzzeitig amüsantes Geschicklichkeitsspiel. Testmuster von Dynatex. *mg*

**Genre: Geschicklichkeit**
**Hersteller: Kaneco**
**Zirka-Preis: 80 Mark**
**GAME GEAR 64%**
**Grafik: 62% Sound: 64%**
**Schwierigkeit: mittel**

# MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test-Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft.** *vw*

COMPACT DISC

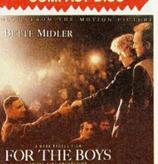



## Nirvana: Nevermind

In den Medien wird die amerikanische Drei-Mann-Band als der große Newcomer der 90er Jahre gefeiert, auf MTV läuft das "Smells like teen spirit"-Video den ganzen Tag. Und das nicht ohne Grund. In den Songs kracht härtester Metal mit Punk zusammen und wird durch Popmelodien vereint. Das scheint, dank gegensätzlicher Stilrichtungen, unmöglich zu sein — das Ergebniß ist aber verblüffend einfach und vor allem hörenswert. Kurz gesagt: Nirvanas "Nevermind" ist einzigartig. *kn*

**MCA DGC DGCD 24425**
**12 Tracks / 59:23 Minuten**
***POWER-WERTUNG:***
**hervorragend**

COMPACT DISC




## For the Boys

Der stimmgewandte Schauspiel-Irwisch Bette Midler gibt ihren Gefühlen nach: "For the Boys" beschert gefühlvolle 50er-Jahre-Songs, eingebettet in furiosen Big-Band-Sound. Sind die Sangesattacken der Leinwandstars meist furchterregend mies, stellt die Lady ein weiteres Mal ihr Goldkehlchen unter Beweis. Bette Midler kann nicht nur besser singen als das Gros der Profikrächzer; sie hat sich auch das richtige Material ausgesucht. Ein wunderschön sentimentales, aber perfekt produziertes Silberlingjuwel. *mg*

**Atlantik 7567-82329**
**13 Tracks / 37:14 Minuten**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

COMPACT DISC

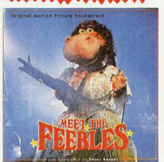


## Cassandra Wilson

Drei hervorragende Instrumentalisten und eine der momentan interessantesten Leadvocalistin der Jazzwelt bringen sieben größtenteils gecoverte (Coleman, Monk, aber auch Bourelly) Kompositionen kraftvoll und selbstbewußt auf die Live-Bühne. Cassandra Wilsons Stimme als viertes Instrument verbindet sich im Moment ihres Einsatzes harmonisch mit dem schwer groovenden Jazzgebräu ihrer Begleiter. Neben einigen gelungenen Einfällen und Überraschungen überzeugen durchgehend Dynamik, Natürlichkeit und Vitalität: Rythmus und Soul für die 90er Jahre. *wi*

**Polydor JMT 849 149**
**7 Tracks / 69:10 Minuten**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

COMPACT DISC

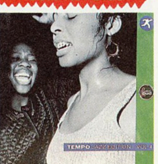



## Meet the Feebles

Nicht die Muppets, nicht die Turtles und nicht die Tiny Toons — die weniger prominenten Feebles sind eine Mischung aus den genannten Tier-Protagonisten, sowie durchgeknallten Mutanten und sind Hauptdarsteller in einem der gemeinsten Filme des letzten Jahres. Schon allein deshalb kauft man sich den Soundtrack auf CD: Mit vielen Bildern, unleserlichen Notizen zum Lebenslauf der einzelnen Feebles und gut 100 Minuten anarchistischer Show-Musik ist's ein Muß für Cineasten und Toon-Freaks. *wi*

**Q.D.K.Media CD 003**
**24 Tracks / 50:33 Minuten**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

COMPACT DISC

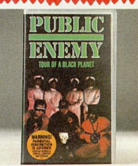



## Tempo Jazz Edition Vol 4

Der Hype des letzten Jahres ist — rasender Zeitgeist sei es geklagt — zwar etwas abgeflaut, trotzdem ist die versammelte Nachwuchs-Prominenz des englischen "Talkin Loud" Labels (Omar, Galliano, Young Diciples) allemal für einen entspannt-gepflegten Hörgenuß gut. Die durchgehend tanzbaren Mixturen aus Jazz, Soul und Hip Hop kommen ohne jede verkopfte Jazz-Intellektualität daher und machen Appetit auf mehr. Wer Lust auf neue Hörerlebnisse hat, sollte mal reinhören. *vw*

**Polydor 515 035-2**
**12 Tracks / 62:27 Minuten**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

MUSIKVIDEO




## Public Enemy

Um amerikanische Kids vor "Tour of a Black Planet" zu schützen, erhielt das Video dort einen leuchtenden "Parental Discretion"-Aufkleber — hierzulande ist's ohne Altersbeschränkung freigegeben. Trotzdem werden die Hardcore-Rapper ihrem Ruf gerecht und rücken die Probleme der schwarzen Bevölkerung Amerikas recht derb in Blick und Ohr des Zuschauers. Ihr Hip Hop (der Video enthält auch Tracks aus S. Lees "Jungle Fever") ist Geschmackssache — das mit Anthrax eingespielte "Bring the Noise" könnte aber auch Metal-Fans zur Clip-Compilation greifen lassen. *wi*

**MVC 490502**
**17 Tracks / 65 Minuten**
***POWER-WERTUNG***
**empfehlenswert**

# POWER PLAY LESER SERVICE

ÄHM, ... RÄUSPER ... ALLE SAGEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY-SAMMLUNG ZUM POWER-PACK AUSZUBAUEN ...

1 92




Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiel- Systeme im Vergleich/ Bullfrogs Götterbande kehrt zurück: Populous 2

2 92




Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights ´91

3 92




Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

4 92

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furioses Rollenspiel für alle Amiga-Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

3 91




Bericht über die Top-Programmierer Bitmap Brothers. Vierseitiger Fotoroman: So arbeitet das Power Play-Team. Erste Tests von Spielen für Super Famicm mit "F-Zero" und "Super Mario World".

6 91




Tolle Tips-Karten für "Prince of Persia". Weltraum-Wunder "Space Quest 4" im Test. Grandioses Tennisspiel "Final Match Tennis" für die PC-Engine. CD-ROM-Report: Laserdisc-Spiele originalgetreu auf dem Amiga.

7 91




Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furioses Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

8 91




Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizkid dreht auf, sensible Softwares - Wizball-Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtetest. Jet Fighter2, Chuck Yeager2

12 91




Über 60 Spieletests! Kaufberatung: die wichtigsten Computer im Test. Beholder 2: SSI verläßt die Dungeons/ Origins Höhenflug: Strike Commander

4 91




Sensible Software und Graftgold: Zwei berühmte Programmierteams enthüllen ihre neuen Projekte. Strategie aus Fernost: Die Taktik-Hits "Genghis Khan" und Nobunaga´s Ambition" im Test.

10 91




Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der orginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

11 91




Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2






Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 6/90, 7/90 und 8/90, 11/90, 12/90 und 2/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

_____ Ausgaben POWER PLAY Nr. _____

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung. Gesamtbetrag (zzgl. Versandkosten) _____

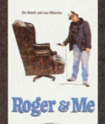
Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

KAUFVIDEO



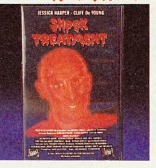

## Roger & Me

Vor der Erfindung des Fernsehens gab es ein Filmgenre, das heute fast nicht mehr existiert. Oder seid Ihr jemals ins Kino gegangen, um Euch einen Dokumentarfilm anzusehen: Wir erinnern uns nur mit Grausen an die unsäglichen Tierfilme, die einigen "Jugendfilmen" vorgeschaltet waren. Mit diesen Pausenfüllern, die inzwischen von Langnese- oder Happy-Barcardi-Werbung abgelöst wurden, haben echte Dokumentarfilme wenig gemein.

Zum Glück gibt es noch Kinoverrückte, die neben all der "Terminator"-Kommerzwucht an ein anderes Kino glauben. Der Regisseur und Produzent Michael Moore zeigt uns, daß es auch anders geht. In seinem Dokumentarfilm "Roger & Me" entführt er uns in das US-Städtchen Flint. Dort drehte sich bis zum Jahr 1987 alles um das Auto. Bis der amerikanische Konzern General Motors sein dortiges Werk dicht machte und die gesammte Produktion ins billige Mexiko verlegte. Die Hälfte der Einwohner von Flint wurde arbeitslos. Ausgerüstet mit Kamera und Mikrofon zieht Moore deshalb los und heftet sich an die Fersen von Roger Flint, dem verantwortlichen Manager. Seine Bemühungen, den geheimnisvollen Drahtzieher der Umzugsaktion vor die Kamera zu bekommen, entwickeln sich zu einer der bissigsten Satiren der letzten Jahre. Moore läßt sich weder von zähen Vorzimmerdamen, noch von harten Bodyguards abschrecken. Wird es ihm gelingen, Licht in das Dunkel zu bringen? "Roger & Me" ist ein Kabinettstück gehobener Kinounterhaltung. In den 90 Filmminuten erfahren wir mehr über das wirkliche Amerika, als in der gesamten übrigen Hollywood-Jahresproduktion. *vw*

***Regie:*** **Michael Moore**
***Produzent:*** **Michael Moore**
***Drehbuch:*** **Michael Moore**
***Laufzeit:*** **ca. 87 Minuten**
***FSK-Freigabe:*** **ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:*** **Warner Home Video**
***Zirka-Preis:*** **29 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

KAUFVIDEO




## Shock Treatment

Die "Rocky Horror Picture Show" ist längst zum Musical-Klassiker geworden. Mit "Shock Treatment" wollte Autor Richard (Riff Raff) O'Brian an den Riesenerfolg seines Erstlings anknüpfen. Die bunte Satire um amerikanische Privatfernsehsender, TV-Shows und Nervenärzte kann leider nur in Ansätzen überzeugen. Auch die gesamte Schauspielertruppe aus Rocky Horror kann das Musical nicht retten. *vw*

***Regie:*** **Jim Sharman**
***FSK-Freigabe:*** **ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:*** **Fox-Video**
***Zirka-Preis:*** **29,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**für Fans**

KAUFVIDEO

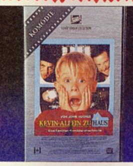



## Um Mitternacht

Regisseur Bertrand Tavernier hat mit "Um Mitternacht" eine Hommage an den Jazz inszeniert, wie sie eindringlicher nicht sein kann. Die Geschichte um die Freundschaft zwischen dem schwarzen Saxophonisten Dale (Dexter Gordon) und dem Zeichner Francis (Francois Cluzet) wird zu einer einzigen Huldigung an die Musik. Der Zuschauer ist dem kühl-melancholischen Großstadtjazz von Dexter Gordon und Herbie Hancock bald rettungslos verfallen. *vw*

***Regie:*** **Bertrand Tavernier**
***Videoanbieter:*** **Warner Home**
***Zirka-Preis:*** **29,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**hervorragend**

KAUFVIDEO



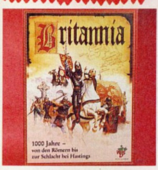

# Kevin allein zu Haus

Zum bevorstehenden Weihnachtsfest wollen die McCallisters im Kreise ihrer Lieben nach Europa, genauer gesagt nach Paris fliegen. Nur einer schießt quer: Kevin (Jungstar Macaulay Culkin) nervt, quängelt und stellt ungewollt einigen Unsinn an. Mami und Papi McCallister sprechen ein Machtwort und verbannen Kevin für die Zeit der Reisevorbereitungen in sein Zimmer. Der Stubenarrest findet bei Kevin keinen besonders guten Anklang und sein größter Weihnachtswunsch: Die Eltern mögen doch samt Geschwistern verschwinden. Der nächste Morgen naht und Kevins Wunsch hat sich bewahrheitet. Die komplette Familie ist auf dem Weg nach Paris — ohne Kevin, der schlicht vergessen wurde.

Kevin ist glücklich und nutzt die Freiheit, um ein gemütliches Fest zu feiern. Zwei ausgekochte Gauner nutzen die Weihnachtszeit, um die verwaisten Häuser auszuplündern. Schließlich ist Weihnachten und alle Familien sind in die Ferien gefahren. Es kommt, wie's kommen muß: Die beiden Einbrecher wollen sich auch an Kevins Heimstatt bereichern. Der findet das gar nicht witzig und bereitet den Dieben, die sich übrigens ziemlich dämlich anstellen, einen herzlichen und humorvollen Empfang: Slapstick pur folgt. "Kevin allein zu Haus" war **der** Überraschungserfolg des Jahres 1991. Mit einem Minibudget gedreht, spielte "Home Alone" in den USA sogar mehr als der sündhaft teure Actionknaller "Terminator 2" ein. Leider schleppt sich das Zelluloidvergnügen ein wenig über die Distanz von 99 Minuten. Die absolut einzigartig brillanten 20 Slapstickminuten rechtfertigen allerdings den Kauf des Videos. *mh*

***Regie:*** **Chris Columbus**
***Produzenten:*** **Mark Levinson, Scott Rosenfelt, Tarquin Gotch**
***Darsteller:*** **Macaulay Culkin, Joe Pesci, Daniel Stern, John Heard, Catherine OHara**
***Drehbuch:*** **John Hughes**
***Laufzeit:*** **99 Minuten**
***FSK-Freigabe:*** **ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:*** **Fox Video**
***Zirka-Preis:*** **39 Mark**
***POWER-WERTUNG:*** **empfehlenswert**

BRETTSPIEL




# Britannia

Die Grundlage von "Britannia" bilden die Kriege und Völkerwanderungen im Britannien der Zeit von 43 bis 1085 nach Christus — von der römischen Invasion bis hin zur normannischen Eroberung. Drei bis fünf Spieler übernehmen die Führung mehrerer Völker und versuchen, durch strategische Invasions- und Konfliktsplanung möglichst viele Siegpunkte zu erlangen. In etwa vier Stunden werden 16 Runden durchgespielt, in denen die einzelnen Völker entsprechend einer tabellarischen Reihenfolge zum Zug kommen. Es gilt nun möglichst viele Gebiete in Großbritannien zu erobern und das betreffende Volk zu verbreiten. Je nach Art des besetzten Gebietes erhalten die Armeen automatisch Bevölkerungszuwachs. Je fruchtbarer der Boden desto größer werden die Armeen. Zu festgelegten Zeitpunkten stoßen zusätzlich einige Invasorentruppen übers Meer hinzu, die sich meist kämpferisch in das Geschehen werfen. Kommt es auf einem Feld schließlich zum Konflikt, entscheiden mehrere Würfel den Ausgang. Je mehr Armeen zur Verfügung stehen, desto größer sind die Siegchancen. Zu festgelegten Zeitpunkten in der Geschichte erhalten einige Völker Anführer. Das erhöht die Siegchancen natürlich. Es wird auch ein Bretwalda, eine Art großbritischer König gewählt. Das entsprechende Volk genießt entsprechende Vorteile. Doch Vorsicht, für manche Gebiete gibt's je nach Art des besetzenden Volkes mehr Siegpunkte. Eine vernünftige Eroberungsstrategie, auch im großen historischen Rahmen ist also angesagt.

Obwohl größere Ereignisse fest im Spiel verankert sind, läßt Britannia keineswegs zu wenig Freiraum für die Spieler. Im Gegenteil, das Nachspielen und Beeinflussen historischer Begebenheiten entbehrt nicht einer gewissen Faszination. Nach vier Stunden ist die erste Kraft zwar verbraucht, das nächste Britannia-Treffen läßt sich aber kaum jemand entgehen. Ein Highlight unter den Brettspielen. *ri*

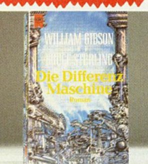
***ISBN:*** **3-9801850-2-8**
***Autor:*** **Lewis E. Pulsipher**
***Verlag:*** **Welt der Spiele**
***Zirka-Preis:*** **50 Mark**
***POWER-WERTUNG:*** **empfehlenswert**

## Inserentenverzeichnis



Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Mega Versand bei.

BUCH

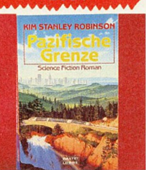



## Die Differenzmaschine

Spätestens seit "Burning Chrome" ist das mit der Realität im Science-fiction-Roman so eine Sache. In der 1982 erschienenen Kurzgeschichte von William Gibson tauchte erstmalig der Begriff Cyberspace auf. Mit diesem denkwürdigen Datum verlieren die alternativen Weltentwürfe des Zukunftsromans ihre innere Glaubwürdigkeit: Der Leser kann nicht mehr sicher sein, ob er sich auf dem halbwegs gangbaren Boden der Phantasie des Autors bewegt oder nur in den Hirngespinsten einer wildgewordenen Rechenmaschine umhertapst. Auch an der inneren Realität der "Differenzmaschine" kommen uns bald berechtigte Zweifel. Wir schreiben vermeintlich das Jahr 1855. Dem Mathematiker Charles Babbage ist es gelungen, eine nach dem Lochkartensystem arbeitende Rechenmaschine zu entwickeln. Bald werden diese dampfgetriebenen cybernetischen Maschinen mit der gleichen Selbstverständlichkeit eingesetzt, wie heute unsere elektronischen Helferlein. Die Industrialisierung nimmt in rasendem Tempo zu und damit auch die gesellschaftlichen Probleme. Verrat, Intrigen und politische Auseinandersetzungen sind an der Tagesordnung. Ein harter Brocken, den uns die beiden Autoren William Gibson und Bruce Sterling hier in fulminanter Wortgewalt vorsetzen. Typisch für einen Roman der beiden, verliert der Leser die zahlreichen Hauptpersonen immer wieder aus den Augen, verläuft sich im Ideengestrüpp der Autoren und wird bewußt auf falsche Handlungsfährten gelockt. Bei aller erzählerischen Brillanz von Gibson und Sterling bleibt der eigentliche Sinn des Unternehmens leider unklar. Fazit: Nachdem man 500 Seiten lang den schön verpackten Ideen der beiden gefolgt ist, ist man so schlau wie zuvor. Schade. *vw*

***ISBN:* 3-453-05380-X**
***Autor:* Gibson/Sterling**
***Verlag:* Heyne**
***Preis:* 16,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**durchschnittlich**

BUCH




## Pazifische Grenze

Der neueste K.S. Robinson-Band ist die reine "Ökotopie". El Modena, eine Kleinstadt im Südkalifornien des nächsten Jahrhunderts: Ökologische Interessen stehen im Mittelpunkt der Gesellschaft, verursachen aber dementsprechend viele Konflikte. Das Buch ist bar von Action und Gewalt – eine schöne Vision der Zukunft; doch es sprüht vor Intrigen und "Groschenroman"-Duselei. Wunderschön und herrlich traurig. *kn*

***ISBN:* 3-404-24151-7**
***Autor:* Kim Stanley Robinson**
***Verlag:* Bastei Lübbe**
***Preis:* 9,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

BUCH




## Der Komplize

Auch der große Dashiell Hammett hat mal klein angefangen: Seine ersten Storys veröffentlichte er in den zwanziger und dreißiger Jahren in billigen Kriminalmagazinen. "Der Komplize" vereint erstmalig neun dieser frühen Storys in einer deutschen Fassung. Selbst diese ersten Fingerübungen lassen schon die spätere Brillanz von Hammett ahnen. Besonders allen Fans sei diese kleine Sammlung ans Krimiherz gelegt. *vw*

***ISBN:* 3-442-41181-5**
***Autor:* Dashiell Hammett**
***Verlag:* Goldmann**
***Preis:* 9,80 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

BUCH



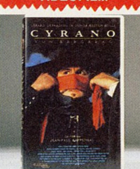

## Runequest

Vorurteile sterben nie aus: Für den Nichteingeweihten ist ein Rollenspieler (die Rede ist von Brett oder besser Tableboard-Spielern) meistens ein "spinnerter" Einsiedler, der fern der Realität am liebsten zu Hause sitzt, um ein paar Monster zu versemmeln. Die meisten "normalen" Bundesbürger wären überrascht, wenn sie sich mal die Mühe machen würden und einer Rollenspielrunde als Beobachter beiwohnen. Statt solo vor sich hin zu brüten, stapfen Rollenspieler am liebsten in geselligen Grüppchen durch ein Fantasyreich — von Einsiedlertum ist nichts zu spüren.

Für den Neuling ist der Einstieg in das faszinierende Genre allerdings nicht besonders einfach: Gut ein Dutzend verschiedener Spielsysteme von ebensovielen Herstellern tummelt sich auf dem hartumkämpften Spielemarkt. Eines der ältesten und beliebtesten Spielsysteme eignet sich auch für den Neuling: *Runequest*. Der zukünftige Table-Board-Spieler sollte auf alle Fälle einen Blick auf die neu erschienene *Collector's Edition* werfen. In dem komplett ins Deutsche übersetzten Einführungswerk, findet der Neuling alles Wissenswerte über die Charaktererschaffung, die *Runequest*-Welt, Zauberei, Monster, und zum sofortigen Anspielen gleich ein schmuckes Miniabenteuer. Das Regelbuch ist in übersichtliche Kapitel unterteilt und informiert ausführlichst über die Grundvoraussetzungen für einen erfolgreichen Brettspielabend. *Runequest* hat zwar schon fast ein Dutzend Jährchen auf dem Buckel und gehört somit zu den Oldies unter den Tableboard-Systemen, hat aber nichts von der Faszination und dem eigentümlichen Flair verloren. Für mich gehört das Spiel einfach in jede gute Sammlung. Auch wenn die Wahl des Spielsystems bei den Hardcore-Fans zu einer Glaubensfrage ausartet, sollten auch Kollegen anderer Spiele einen Blick auf diesen Klassiker werfen — es lohnt sich. Erhältlich über Welt der Spiele, Frankfurt. *mh*

***ISBN:*** **3-927-903-01-9**
***Autor:*** **Steve Perrin & Greg Stafford**
***Verlag:*** **Welt der Spiele**
***Zirka-Preis:*** **60 Mark**
***POWER-WERTUNG:***
**empfehlenswert**

VIDEOFILM

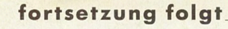



## Cyrano von Bergerac

...ist geistreich, wortgewandt, draufgängerisch — und liebt seine Cousine Roxanne. Diese aber ist verliebt in den schüchternen Kadetten Baron Christian von Neuwiel. Der Stoff, aus dem die ganz normalen Liebesgeschichten geschneidert sind, wäre da nicht das Handikap des Helden: eine wahnwitzig große Nase, die der Bezeichnung "Gesichtserker" alle Ehre macht. Als Roxanne ihn eines Tages auch noch bittet, ihr bei der Eroberung des scheuen Jünglings zu helfen, beerdigt Cyrano endgültig seinen Wunsch, ihr seine eigenen Gefühle zu offenbaren. Entsagungsvoll, aber nicht uneigennützig, verhilft er dem Schüchterling zu seinem ersten Rendezvous, indem er unter dessen Namen wonnige Werbeworte an die Cousine schreibt. Fast fliegt der Schwindel auf, denn Roxanne zeigt sich beim Stelldichein mehr als verwundert über die geistige Flaute des Angebeteten, der in Briefen so blumige Worte zu schreiben versteht. Wieder ist Cyrano mit federgebauschtem Hut und Wortgeklirre zur Stelle und leiht dem Tumben, im Gebüsch versteckt, seine Stimme. —

Eine traurige Geschichte von Menschen, die an den Verhaltensschablonen der Gesellschaft scheitern, ummäntelt mit Degenambiente. Das üppige Sittengemälde der französischen Bevölkerung zu Beginn des 17. Jahrhunderts, als Kulisse für zahlreiche "Der Nasengestählte siegt gegen 100 Mann"-Szenen. Die Mischung klingt witzig, wäre da nicht die Sprache (verschränkte Paarreime), spielten nicht zwei Drittel der Handlung im Dunkeln: Blaue Figuren auf blauem Grund, die sich zum Blitzen ihrer Degen schneidig Paarreime um die Ohren kreuzen. Man muß es mögen. *up*

***Regie:*** **Jean Paul Rappenau**
***Produzent:*** **Rene Cleitmann, Michel Seydoux**
***Drehbuch:*** **Jean Paul Rappenau**
***Darsteller:*** **Gerard Depardieu, Anne Brochet, Jaques Weber**
***Laufzeit:*** **ca. 138 Minuten**
***FSK-Freigabe:*** **ab 12 Jahren**
***Videoanbieter:*** **Concorde Video GmbH**
***POWER-WERTUNG:***
**durchschnittlich**







**Frisch aus deutscher Fertigung: das Rollenspielepos "Das schwarze Auge"**




**Ein neuer Stern am Simulationshimmel: Die *Aces of the Pacific* im Test.**

**Endlich fertig: Das neue Lucasfilm-Games Adventure um den berühmtesten aller Archäologen *Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis.***

POWER PLAY

# 6

## erscheint am 13. Mai 1992

Der Tag geht, die *POWER PLAY* kommt… leider erst wieder nächsten Monat. Wenn alles planmäßig verläuft, gibt's im nächsten Heft den langersehnten Test über den Edelflugsimulator **Aces of the Pacific** und ein Interview mit den Programmierern. Mit von der Partie ist der peitschenschwingende Archäologe Indiana Jones in seinem neusten Abenteuer **Indy 4: The Fate of Atlantis.**

Extrem gruselig geht's in dem Spukhaus **Haunted House** zu, — was dran ist an dem Techno-Spektakel von Microprose, erfahrt Ihr ebenfalls im nächsten Heft. Wir präsentieren Euch die ersten Bilder des Sierra-Adventures **Colonels Bequest 2** und testen ausführlich ein frisches SSI-Rollenspiel. Mega-Drive-Besitzer dürfen mit dem heißen Flitzer **Super Monaco Grand Prix 2** ein paar Runden drehen, für das Super NES erwarten wir die Farborgie **Magic Sword.** Selbstredend kommen auch die Handheld-Fans nicht zu kurz: Jede Menge neuer Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiele sind unterwegs.